

C L A N B O O K :





Содержание

Введение: Поражения и победы

Глава первая: Короли Сородичей

Глава вторая: Король умер - да здравствует король

Глава третья: Августейшая кровь





Каспер Джонсон уже четвертый раз за последние девять секунд нажимал на кнопку вызова лифта. Разумом он понимал, что толку от этого не будет, но он спешил. Лифты «Хайатт¹ Плаза» знали, что нужны ему, и должны были вовремя послать к нему своего представителя. Как и политики, лифты работали по своему собственному расписанию и заставляли вас ждать. В отличие от политиков, лифты не кричали на вас, когда *вы* заставляли их ждать. Не то чтобы господин Ван Дорн кричал на него. Он просто смотрел, и это было во сто крат хуже крика. По крайней мере, в исполнении Ван Дорна.

Каспер был не единственным, кто с нетерпением ждал лифт. «Хайатт» этим вечером напоминал сумасшедший дом, что было неудивительно, так как в нем проходила самая крупная за год правительственная благотворительная акция. С минуты на минуту ожидали прибытия мэра, а три члена сената штата, шесть представителей штатов и будущий сенатор уже расхаживали по нижнему этажу, выпивая с членами лобби из числа крупных банкиров, промышленников и влиятельных людей штата. Он знал об этом просто потому, что сам принадлежал к тому же лобби и еще несколько минут назад находился в зале. Но затем он бросил взгляд на часы и вынужденно прервал конгрессмена Фридмена как раз посередине веселой истории. 9.02. Он опоздал на две минуты. У него оставалось всего 13 минут на то, чтобы отыскать члена Совета Маки и доставить его в номер 1225.

В 9.16 (на минуту позже!) он стоял у лифта, в пятый раз нажимая на кнопку вызова, и Маки стоял рядом с ним.

- Черт, он убьет меня, - едва слышно пробормотал Каспер.
- Что? - спросил Маки, который тоже слегка нервничал.
- Ругаюсь из-за этих лифтов, советник, - ответил Каспер. - Они всю неделю ездили медленно, а я знаю, что вы человек занятой. Прошу прощения за задержку.

- Ничего страшного не произойдет, если мистер Ван Дорн подождет несколько минут, э? - хихикнул молодой советник. Бывший учитель средней школы, пошедший в политику, Маки занял должность советника в возрасте 36 лет и с тех пор занимался вопросами образования, ведя честную игру. Но через полтора года он столкнулся с необходимостью перевыборов и понял, что ему не хватает денег. Мелкая благотворительность уже не покрывала его потребностей. Поэтому, как и почти все советники до него, Маки согласился лично встретиться с Матиасом Ван Дорном, инвестором, промышленным магнатом и крупнейшим частным спонсором города, готовым вкладываться в политиков. Разумеется, последний факт был мало кому известен за пределами лоббистской фирмы Каспера. Маки только предстояло об этом узнать.

Наконец перед ними раскрылись двери лифта, явив кабину, заполненную мужчинами и женщинами в костюмах и со значками, на которых было написано «Привет, меня зовут _____». Похоже, Маки хотел подождать, пока подойдет следующая кабина, но Каспер нырнул вперед, прижимая людей к противоположной стенке и освобождая место для советника. Он уже открыл было рот, чтобы приказать Маки зайти в

¹ Сеть отелей высокого класса, принадлежащих одноименной корпорации.



лифт, но тот сам вошел вслед за Каспером. Через две с половиной минуты (9.22!) они стояли перед номером 1225. Прежде чем он успел постучать, дверь распахнулась, и они увидели помощника Ван Дорна, остролицего малого по имени Спенсер.

Спенсер кивнул и отступил в сторону, приглашая мужчин войти. Маки и Каспер кивнули ему в ответ. Еще пять шагов, и они оказались в гостиной, перед мистером Ван Дорном, который стоял у окна, рассматривая раскинувшийся внизу город. Он повернулся к вошедшим, окинув каждого из них внимательным взглядом. По спине Каспера пробежала привычная дрожь. Так было всегда, когда он приходит к своему богатому клиенту. Бросив быстрый взгляд влево, он понял, что Маки тоже почувствовал холодок, но для него эти ощущения были непривычными. Советник едва сдержался, чтобы не шагнуть назад.



Матиас Ван Дорн был одет в темно-серый костюм, дополненный неярким фиолетовым галстуком и туфлями с кожаными носами, начищенными до невероятного блеска. Бледное угловатое лицо и коротко подстриженные светлые волосы наводили на мысль о благородной крови выходцев с Севера, хотя говорил он без сколько-нибудь заметного акцента. На мгновение он встретился взглядом с Каспером, и тот почувствовал, как его сердце наполняет ужас. Ему захотелось убежать и забиться в какой-нибудь темный угол, может быть, заползти под крыльцо родительского дома в Луизиане. Он опоздал. Не стоило этого делать. Но ощущение прошло так же быстро, как и наступило. Ван Дорн улыбнулся Маки и протянул ему руку в приветственном жесте.

- Добрый вечер, советник Маки. Я рад нашей встрече.

- Так же, как и я, мистер Ван Дорн, - ответил Маки, который внезапно почувствовал себя неловким и нелепым рядом с этим вежливым



утонченным промышленником. – Мистер Джонсон рассказывал мне о Вас и вашем интересе к городским делам. Я рад, что мне удалось выкроить несколько минут на встречу с Вами.

«Ха! – подумал Каспер. – *Если бы ты только знал, кому тут пришлось выкраивать время, и ради кого*». Он сомневался, что ответ Маки понравился Ван Дорну, но пока что суровый хозяин апартаментов не проявлял признаков неудовольствия.

- Я благодарен Вам за внимание, - произнес Ван Дорн как можно более любезно, - И надеюсь, что не доставил Вам ни малейшего неудобства.

-Нет, нет, конечно же, нет.

- Замечательно. Прошу Вас, присаживайтесь. Желаете что-нибудь выпить?

- Нет, благодарю Вас, я не пью, - поспешно ответил Маки, усаживаясь в кресло напротив Ван Дорна. Каспер и Спенсер остались стоять, изо всех сил стараясь казаться незаметными. Ван Дорн не терпел, когда его прерывали во время разговора. Каспер на всякий случай нащупал в кармане телефон, чтобы лишний раз убедиться, что отключил его.

- Советник, что Вы думаете по поводу проекта 215? О перераспределении земельных участков? – спросил Ван Дорн, уже зная ответ.

- Знаете, мистер Ван Дорн, мне этот проект не нравится. Район Лаврового Парка – это один из символов процветания нашего города. В нем нужно строить школы, приличные дома и рестораны, а не фабрики, - стоило Маки заговорить о политике, и напряжение, вызванное присутствием Ван Дорна, спало.

- Понятно, - весело откликнулся Ван Дорн, - С тех пор, как я переехал в наш славный город, этот район и в самом деле изменился к лучшему. Но скажите, понимаете ли Вы, что последние три квартала уровень безработицы там постоянно растет?

Маки нахмурился:

- Я не согласен с этим утверждением, сэр. Уровень безработицы сейчас самый низкий за всю историю города.

- Для города в целом это верно, но в районе Лаврового Парка безработица растет. И довольно быстро, насколько я могу судить. На мой взгляд, там нужны рабочие места, а не школы.

- Да, но... – Маки явно был сбит с толку. – В этом что-то есть...

Ван Дорн перехватил его взгляд:

- Вы согласны с тем, что району нужен предлагаемый промышленный парк?

- Да. Промышленный парк принесет району пользу.

Ван Дорн все так же неотрывно смотрел в глаза советника:

- Как Вы будете голосовать во вторник?

- Я...

Ван Дорн продолжал говорить:

- Мне кажется, что если уж Вы считаете, что избиратели Лаврового Парка нуждаются в рабочих местах, вы должны их этими местами обеспечить. – Он сделал паузу, чтобы подчеркнуть сказанное. – Во вторник Вы будете голосовать за перераспределение земельных участков. В конце концов, Вы поняли, что так будет лучше для всех. Всем, кто станет



задавать вопросы, Вы будете говорить, что этот проект подстегнет экономику района.

Ван Дорн перевел взгляд на нетронутый стакан разбавленного водой бурбона и жестом подозвал Спенсера:

- По крайней мере, так эту ситуацию вижу я. Вы со мной согласны?

- Да... в этом что-то есть. Мне надо подумать, - отстраненно отозвался Маки.

Спенсер выступил вперед, извлекая из кармана пиджака чековую книжку. Он протянул ее и ручку Ван Дорну, когда тот вновь заговорил:

- Что ж, мистер Маки, на мой взгляд, вы отлично выполняете свои обязанности городского советника, поэтому я хочу профинансировать Вашу избирательную кампанию. Я уверен, что мои партнеры тоже не откажутся поддержать Вас. Я, а также Спенсер и мистер Джонсон готовы сделать максимально допустимый взнос. Он по-прежнему равен 1025 долларам?

- Да, сэр... Благодарю Вас, сэр. Я искренне благодарен Вам за вклад в мою кампанию, - у Маки включилась программа, отвечающая за произнесение подходящих к случаю фраз. - Мы все вместе должны работать над процветанием нашего города.

Ван Дорн, улыбаясь, встал и пожал Маки руку:

- Я уверен, что сделал правильный выбор. Но, насколько я понимаю, у Вас есть и другие дела. Не смею Вас больше задерживать.

Маки взял чеки, пожал руку Ван Дорну и исчез за дверью, испытывая неясное удовлетворение.

Каспера по-прежнему удивляло присущее Ван Дорну умение убеждать. Он-то был уверен, что Маки, если уж и решится оказаться от своих принципов, потребует намного больше денег. Но его удивление угасло, когда он вновь ощутил знакомый холодок и понял, что Ван Дорн смотрит на него. Неприятное ощущение.

- У меня было мало времени, мистер Джонсон.

Каспер почувствовал, как по лицу потек пот. Он сглотнул, чтобы сдержать дрожь:

- Прошу прощения, сэр. Конгрессмен...

- Вскоре мне придется еще раз встретиться с мистером Маки, чтобы закрепить его уверенность. Организуйте нам встречу на следующей неделе, после голосования, - Ван Дорн посмотрел на часы. - А теперь Вам пора заняться своими обязанностями.

Каспер бросил взгляд на часы. Черт! Сейчас он должен был искать сенатора Гаскинса.

- Да, сэр. Я уже иду.

Он с трудом удержался, чтобы не выбежать из номера. Если бы не чеки с шестизначными суммами, он бы ни за что не работал на этого... человека.

Каспер шел по главному залу, высматривая сенатора Гаскинса, когда у него завибрировал пейджер. 000-911. Проклятье! Номер срочной связи. Что там стряслось у его помощника? Он вытащил телефон и принялся искать тихое местечко, откуда можно было бы позвонить в офис. Наконец он нырнул в мужской туалет и нажал на кнопку вызова.



Секунду спустя телефон вылетел у него из рук и ударился о дальнюю стенку. Запястье охватила резкая боль.

Он обернулся, и в то же мгновение ничем не примечательный мужчина с бледной кожей, прилизанными волосами и значком «Привет, меня зовут _____» схватил его за лацканы пиджака и швырнул в стену. Сила удара была такова, что треснула плитка и как минимум три ребра.

- Что за,.. - только и успел сказать он, прежде чем незнакомец прервал его.

Нападающий перехватил его взгляд и прошипел:

- *Тихо.*

Хотя Касперу хотелось закричать как можно громче, он послушно закрыл рот.

- Отлично, красавчик. Где он? Где Ван Дорн?

Как бы ни был напуган Каспер, лежа на полу в мужском туалете и понимая, какая над ним нависла опасность, Ван Дорна он боялся больше. Он ничего не мог с собой поделаться: его клиент вызывал в нем ужас. Он хотел все рассказать нападающему до того, как тот начнет сам вытаскивать из него ответы, но не мог произнести не слова. Он попытался еще раз, но выдавил из себя только приглушенное бульканье.

Нападающий, который по-прежнему прижимал Каспера к стенке, повторил вопрос, на этот раз глядя прямо в глаза своей жертве. Он тщательно выговаривал каждое слово:

- *Скажи мне, где сейчас Ван Дорн.*

Голова у Каспера раскалывалась от боли. Он попытался заговорить, но внезапно осознал, что ничего не помнит. Где сейчас Ван Дорн? Он видел его недавно... В горле у него снова забулькало.

- Слушай, ты, придурок, - сказал нападающий. - Скажи. Мне. Где. Сейчас. Ван. Дорн.

Его руки с силой сжимали запястья Каспера, покрывая их синяками. Но эта боль не шла ни в какое сравнение с болью, терзавшей голову.

- Что-то случилось, господа? - спросил кто-то третий. Касперу показалось, что он узнал голос. Кто бы это мог быть?

Незнакомец повернулся к спрашивающему:

- Проваливай отсюда. Тут личный разговор.

Каспер, ослепленный болью, ничего не видел. Но голос... он был уверен, что знает этот голос. Тот снова заговорил:

- Да, конечно. Я понимаю. Прошу простить меня.

Минутку! Это же Спенсер. Человек Ван Дорна. Поняв это, Каспер попытался позвать на помощь, но серия щелчков, а затем влажные звуки, с которыми пули входят в тело, прервали его. Бледного незнакомца отбросило в сторону.

Каспер открыл глаза и увидел, как Спенсер отшвырнул пистолет, а затем, пригнувшись, подался вперед. Нападающий уже шел на него. Спенсер сбил его с ног, вогнав ему в грудь что-то длинное и острое. Мужчина содрогнулся и замер. Спенсер оттолкнул его, встал и повернулся к Касперу:

- Убирайся отсюда, - велел он. - Никому ничего не говори. Я скоро подойду.

Каспер постарался исполнить приказание как можно быстрее.



Холодно. Жестко. Касперу на мгновение показалось, что он по-прежнему лежит на полу в туалете. Но нет, здесь было темнее, это он мог определить даже с закрытыми глазами. И акустика здесь была не такой, как в туалете. Приглушенное эхо голосов доносилось откуда-то издалека, как это бывает в пещере. Или в могиле.

Ему не хотелось открывать глаза, хотя холод, который он чувствовал щекой, приглушил пульсирующую боль в основании черепа. Несколько глубоких вдохов, и голоса перестали быть фоновым шумом и внезапно обрели огромное значение. Он слышал голос Матиаса Ван Дорна.

- Что ж, возможно, эта ночь и не будет потрачена впустую. Пришло время поднимать мистера Альмодавара, - говорил Ван Дорн.

Рядом с собой Каспер услышал звон цепей, затем - влажный сосущий звук и отвратительное причмокивание. Цепи загремели громче, и Каспер расслышал приглушенное ворчание. Что происходит, черт побери? Где он? Как он сюда попал?

- Спокойно, мистер Альмодавар, спокойно, - в голосе Ван Дорна не было ни капли иронии, и спустя некоторое время звуки возни стихли. Но удивительней всего было то, что Каспер тоже успокоился. Сердце его перестало бешено колотиться, пульсация в голове угасла. Он даже смог открыть глаза.

Он лежал в углу на бетонном полу какой-то темной комнаты. С потолка свешивалась одна-единственная галогенная лампочка. На ближайшей стенке, в нескольких дюймах от пола, висел обнаженный мужчина с красной зияющей раной в груди. Если бы он вытянул вниз ступни, ему, возможно, удалось бы достать до пола кончиками пальцем. Каспер безо всякого удивления узнал в нем того незнакомца, который напал на него в туалете. Он даже почувствовал некоторое удовлетворение. Ван Дорн стоял перед пленником, глаза его были на одном уровне с глазами закованного в цепи мужчины. Пленник отвернул голову в сторону и держал глаза закрытыми.

- Посмотрите на меня, мистер Альмодавар, - сказал Ван Дорн. - Вы должны посмотреть на меня.

Пленник не шевелился. Ван Дорн кивнул кому-то слева от себя, и из теней выступил Спенсер с окровавленным деревянным колом в руке. Он сделал шаг вперед и вцепился в пленника. Ублюдок попытался было высвободиться, но ему некуда было деваться. Спенсер вогнал кол прямо в кровавую рану у него на груди.

Каспера чуть было не стошнило, но он не хотел беспокоить Ван Дорна, показывая, как ему плохо. Когда Спенсер отошел назад, Ван Дорн взялся за кол и мучительно медленно потянул его на себя, на мгновение помедлил, вогнал кол назад в рану и, наконец, полностью извлек его.

- Я могу делать так ночь напролет, мистер Альмодавар. Вообще-то, я могу делать так вечно. Может быть, Вы все же решите избавить себя от лишних неудобств?

Пленник завопил, глаза его яростно сверкали в свете галогенной лампы. Он выл подобно попавшему в капкан животному. Каспер съежился в своем углу, не чувствуя, как цепляются друг за друга куски сломанных ребер, и не замечая глубоких синяков на запястьях. Ван Дорн подождал



немного, наблюдая, как бьется в цепях его жертва, а затем утихомирил его одним словом:

- Хватит.

Альмодавар замер.

- Я не знаю, что пришло Вам в голову, Хоакин. Я и так терплю Вас только из любезности. А теперь Вы нападаете на мое *имущество*? Хотите через него выйти на меня? Такое поведение недопустимо. Вы, конечно же, полагаете, что, поскольку я не являюсь ни князем, ни Вашим сиром, я Вас не уничтожу. Но подумайте еще немного, и Вы поймете, что Традиции распространяются только на тех, кто соблюдает их. Вы грубейшим образом нарушили правила приличия, сэр.

Ван Дорн схватил пленника за волосы и заставил посмотреть себе в глаза. Альмодавар попытался отвести взгляд, но очень быстро оставил все попытки сопротивления. Ван Дорн подчинил его.

- Угомонись, дурачок. Сейчас ты будешь отвечать на мои вопросы. Расскажи, зачем тебе понадобилось так срочно увидеть меня...



Звук вопроса давно рассеялся в воздухе, а Альмодавар торопливо рассказывал свою историю. Каспер тихо сидел, впитывая в себя все услышанное, и пытался понять, что происходит. Как может жить человек, которому *воткнули в сердце деревянный кол? Дважды*. У куда делись дырки от пуль, буквально изрешетивших его левый бок? Каспер хотел знать. К несчастью, ответов на свои вопросы он не получил.

Когда допрос закончился, Ван Дорн повернулся к Касперу. Тот содрогнулся, заметив на безупречном костюме своего работодателя пятна крови. «Его это не обрадует, - подумал Каспер, - *Никто не должен об этом знать* ».



- Теперь ты, щенок, - скривив губы, прошипел Ван Дорн. - Я не знаю, стоит ли мне наказать тебя за плохо сделанную работу или наградить за то, что ты выволок эту змею на свет.

- Если Вам все равно, сэр, то мы легко договоримся. Не надо меня ни награждать, ни наказывать, - прохрипел Каспер, съеживаясь под величаво-презрительным взглядом Ван Дорна.

- Вообще-то, я намеревался совместить награду и наказание. Не самый подходящий повод для принятия в клан Вентру, но ты, по крайней мере, знаешь мои правила, и мне не придется нанимать другого помощника.

- Клан Вентру? Боюсь, я не знаю, о чем Вы говорите. - Каспер не делал попыток встать, но, словно защищаясь от подавляющей близости Ван Дорна, скрестил перед собой руки и ноги.

- У тебя будет уйма времени, чтобы узнать. Целая вечность.

А затем Матиас Ван Дорн поднял своего помощника с пола, и очень скоро Каспер Джонсон стал совершенно другим существом.





*У меня совет и правда; я разум, у меня сила.
Мною цари царствуют и повелители узаконяют правду;
мною начальствуют начальники и вельможи и все судьи
земли*

- Притчи Соломона 8: 14-16

«Наша история – вот наш путеводитель», – гласит афоризм Вентру. Связанные традициями и обычаями, Вентру полагаются на свою историю намного больше, чем остальные кланы. Они заботливо охраняют каждый ее раздел, даже те (или в особенности те), которые были сильно приукрашены или полностью сфабрикованы. Их история – это рассказ о завоеваниях, достижениях и блестящих тактических способностях. То, что немалая часть наиболее почитаемых творцов этой истории до сих пор ходит по Земле, только укрепляет почтение к прошлому. История клана поддерживает их претензии на аристократизм. Она обосновывает цели, помогает решать внутренние споры и вызывает бесконечные дебаты. Без нее они были бы подобны кораблю без руля.

Здесь пересказывается та история клана, которая в целом признается всеми. Порою некоторые ее части подвергаются сомнению. Представители других кланов иногда называют всю историю Вентру пустой выдумкой. Вентру готовы отстаивать в ней каждое слово, и мало кто может сравниться с ними, когда дело доходит до исследования собственной истории. Даже мифический Каин не знает, что случилось на самом деле, но Вентру *верят*, что все эти события происходили в действительности, постепенно стирая границы между легендой и историей, и об этом не стоит забывать. В конце концов, им важно знать, что их врожденное величие веками озаряло мир, оставляя в нем заметный след.

Избранник Каина

Вентру утверждают, что начало их славе было положено – безо всяких преувеличений – в самом начале. Об этом прямо говорится в



наиболее достоверных источниках. Каин приказал своим детям породить Третье Поколение; и первым он избрал [Вентру]. На самом деле он приказал Иношу обратить [Вентру] только затем, чтобы вывести молодого сородича из-под власти сира и переманить его на свою сторону. Молодой [Вентру] стал ближайшим советником и доверенным лицом Каина. Таким образом, уже в момент появления Третьего Поколения – а значит, и появления самого понятия «кланов», – Вентру, по их словам, были старшими из всех. Многие из них и в наши ночи упорно цепляются за это утверждение.

Долгое время [Вентру] служил Каину, помогая ему управлять Сородичами и стадом сияющего Первого Города. Как и подобает низменным натурам, остальные представители Третьего Поколения стали завидовать [Вентру] и его положению, в особенности хитроумный и амбициозный [Ласомбра]. Темный (как его в те дни называл сам Каин) даже теоретически не мог допустить подчинения кому-нибудь вроде [Вентру]. Другие тоже были возмущены особым положением [Вентру]: чужак Сет, колдун [Цимисх], тщеславный [Носферату]. Но по большей

части прародители уважали [Вентру] и решение Каина возвысить его. В конце концов, в те ночи никто открыто не оспаривал мудрость Каина.

Затем случился Потоп, смывший с лица Земли Первый Город, а с ним и множество Сородичей и смертных. Когда с неба упали первые капли дождя, Каин обратился к [Вентру] и сказал, что он намерен оставить младших Сородичей. Не доверяя никому из перворожденных отпрысков, Каин возложил мантию вождя на плечи [Вентру], обязав его присматривать за остальными Сородичами и вести их через грядущие долгие ночи. Храня верность своему прародителю, [Вентру] принял эту тяжелую ношу. Когда Каин ушел, нахлынули воды, смывшие город и уничтожившие многих из младших Сородичей, расплодившихся за годы процветания.

Когда губительные воды отступили, Сородичи захотели воссоздать свой дом. Шесть Каинитов Второго Поколения





хотели присвоить себе утраченное наследие Каина, но мало кто из них смог завоевать уважение или преданность Патриархов. Желая освободиться от власти Второго Поколения, будущие Патриархи обратились к [Вентру] за советом. Вместе они убили своих сирот и провозгласили себя правителями, как и предполагал некогда Каин. Затем они основали Второй Город.

Война веков

Вначале Второй Город нес на себе отблески славы Первого. Он стал местом, где Сородичи ходили среди людей, подобные богам, где потомки Третьего Поколения создавали свои собственные кланы. Но вскоре в городе стало слишком много жителей, и это обеспокоило Сородичей. Стараясь сохранить целостность столь разрозненного сообщества, [Вентру] пытался прислушиваться к жалобам и просьбам Каинитов, даже своей злонравной сестры-ведьмы. Вскоре мелкие ссоры переросли в открытую вражду. Даже [Вентру] не мог удержать вздорных отпрысков своих товарищей от ссор, так как среди них, похоже, не было никого, кто желал бы мира. В конце концов наследник Каина установил законы и своей волей заставил Сородичей соблюдать их. Он убил множество непокорных отпрысков и изгнал ослушников из Третьего Поколения, в том числе Сета и мстительного Мехета. Многие были недовольны таким произволом, но никто из них не осмелился перечить [Вентру].

Сохранить напряженный мир в городе надолго не удалось. [Вентру] нуждался в мудрых наставлениях Каина. Под ровной поверхностью продолжали кипеть зависть и ненависть, но [Вентру] обратил взгляд за стены Города. Он отправил нескольких своих отпрысков на поиски Первого Вампира, и кое-кто из них принес слухи о его местонахождении. [Вентру], воодушевленный этим известием и уверенный, что его указ обезопасит город, отправился за Каином, собираясь привести его с собой. Присматривать за взбудораженными кланами он поручил одному из своих отпрысков.

Как оказалось, это решение было ошибочным. Когда [Вентру] покинул город, другие Сородичи Третьего Поколения вновь поддались алчности и вероломству. Первым существующий порядок нарушил [Ласомбра], воспользовавшись возможностью напасть на отпрыска [Вентру] и заявить о власти над городом. Но ему не удалось надолго удержать город в своих руках. Остальные Патриархи тоже начали действовать, не желая сидеть и смотреть, как [Ласомбра] похищает то, что [Вентру], вопреки их желаниям, считал своей собственностью. Началось сражение. [Цимисхи] объединились с [Ласомбра] точно так же, как много веков спустя они объединятся с ними под знаменем Шабаша. Люцин вогнал своего брата в торпор и посыпал солью землю, где тот лежал. Носферату и Сет вырвали мертвое сердце из груди Арикель и пожрали его. На смену хрупкому миру, существовавшему под властью [Вентру], пришли насилие и грабежи, и каждую ночь Древние совершали новые предательства. В такой атмосфере Второй Город был обречен на гибель.

Судьба Вентру



Каждый клан хотел бы знать, что произошло с его Патриархом-основателем. Некоторые кланы утверждают, что убили своего прародителя, другие говорят, что поддерживают с ним постоянный контакт. Вентру открыто признают, что они на протяжении нескольких тысяч лет ничего не слышали о вампире, имя которого носят, по крайней мере, до них не доходило никаких достоверных сведений. Большинство обвиняет существо по имени Бруха – или одного из его сродственников – в том, что он залег в засаде под стенами Второго Города, напал на [Вентру] и, движимый ревностью, отрубил ему голову, едва тот вышел на поиски Каина.

Амбициозные (или склонные к ереси) Вентру несколько раз заявляли, что их прародитель восстал и продолжил свой путь к власти. Самым ярким примером такого обмана был Директор Вентру Витторио Ангелотти, который вступил в ряды Директората в 1811 году. С помощью своих сверхъестественных союзников Витторио создал очень убедительный, но насквозь лживый образ [Вентру], вводя в заблуждение коллегия клана. Он вступил в тайный Директорат и был его членом на протяжении 80 лет, до тех пор, пока один из подающих надежды членов клана не обнаружил его личный дневник, где подробно рассказывалось об обмане. Витторио исчез, и с тех пор о нем ничего не слышали.

Вопреки подобным жульническим выходкам, Вентру по-прежнему утверждают, что время от времени натываются на свидетельства существования их прародителя. Самое убедительное из них – это поведение Сородичей и даже смертных, которые явно находятся под Доминированием какого-то могущественного Каинита. Иногда этот загадочный кукловод называет себя [Вентру], в других случаях он держим свое имя в тайне. Исследователи обнаружили, что во всех таких появлениях есть нечто общее, из-за чего можно предположить, что за ними стоит один могущественный Сородич. Появляется незнакомец, обычно – смертный или новообращенный, демонстрируя прекрасное владение Дисциплинами. Обычно он или она появляются тогда, когда одному из Вентру грозит беда, или же когда вражда между двумя соперничающими фракциями никак не может подойти к концу. Незнакомец помогает преодолеть кризис и объединяет Сородичей против одного общего врага. Неизвестно, стоит ли за всеми этими появлениями [Вентру] или другой старейшина клана, но легенды и слухи упорно отождествляют основателя клана и загадочного незнакомца, хотя и без достаточных на то оснований. Некоторые одержимые паранойей Сородичи утверждают, что кто-то еще пользуется «добрым именем» [Вентру], чтобы вмешиваться в дела клана. В любом случае, старейшины Вентру предпочли бы, чтобы этот кто-то исчез или наконец вышел из тени.

Диаспора

Многие выжившие Вентру, страдая из-за падения Сородичей, перебрались на запад, к Средиземному морю. Они расселились среди стада, надеясь найти убежище от насилия и беспорядков, разрушивших Второй Город. Подобно многим Сородичам того времени, они объявляли себя богами, героями и провидцами. Многие из них продолжили традиции клана, напрямую или тайно управляя смертными.



Именно тогда Вентру научились уважать и даже бояться смертных, которые, при определенном настрое и достаточной численности, были способны на великие свершения. Наука эта, как часто бывало в те ночи, обошлась им недешево. Один из отпрысков [Вентру], Медон, объявил себя королем-богом растущего поселения на острове в Эгейском море. Он правил там, как полновластный владыка, принуждая к службе всех смертных и ничего не давая им взамен.

Некоторые верят, что Медон пал жертвой мести другого Сородича, но это утверждение бездоказательно. Большинство согласно с тем, что виною всему была толпа негодующих смертных, поднявших одно из тех восстаний, что потом часто будут происходить на протяжении веков. Никто не сомневается в том, что толпа сожгла дворец Медона и распяла его самого на кольях под лучами солнца, где он и принял мучительную Окончательную Смерть. Один из отпрысков погибшего Сородича сумел бежать, чтобы рассказать о восстании, и история эта, подобно пожару, распространилась по всему сообществу Вентру. То, что случилось с одним из сильнейших членов клана, могло случиться с любым из них.

Спарта

Лучше всего мощь смертных была известна Вентру по имени Артемиды. Она вместе с несколькими братьями поселилась в процветающем уголке Греции, называемом Пелопоннес. На этом полуострове дорийские греки основали поселения, которые затем превратились в богатые города, в том числе Коринф и Аргос и самый важный из них – Спарту. Артемиды, которую тогда знали под другим именем, обитала в небольшой сельской общине, состоящей из четырех деревушек да нескольких убогих деревянных святилищ.

Но что же заставило Артемиду прервать странствия и остаться на этом сельском перекрестке, малопривлекательном для Вентру? Причиной тому был человек, в сердце которого жила мечта – мечта о превращении кучки неотесанных спартанских крестьян в самую страшную боевую машину Греции. Его звали Ликург, и уже тогда о нем складывали легенды. Артемиды хотела высушить его, но философ вовлек ее в разговор, рассказав о своей мечте. Помня о судьбе Медона (хотя с тех пор прошло уже несколько веков), Артемиды смогла оценить потенциальную опасность мечты Ликурга и возможные выгоды. Она решила вступить на путь, который вслед за ней повторят многие Вентру. Вместо того, чтобы подавить растущую силу смертных или выступить против формирующихся государственных институтов (рискуя при этом потерпеть поражение), она решила поучаствовать в становлении Спарты, последовав за смертными творцами будущего.

Вентру выступила под именем Артемиды Орфии, богини-покровительницы Спарты. Она наблюдала за тем, как Ликург одержал верх над народом Спарты и ввел свои легендарные законы. Даже она испытала удивление, когда честолюбивые спартанцы захватили соседний регион, Мессину, поработив всех ее жителей. Артемиды видела много общего между спартанцами и Сородичами. Многочисленные рабы обеспечивали развитие страны, точно так же, как многочисленные смертные поддерживали существование Сородичей. Большое количество рабов



позволило спартамцам полностью посвятить себя совершенствованию воинского искусства. Если большинство греческих полисов вынуждено были тратить время на земледелие или торговлю, чтобы обеспечить себя всем необходимым, то спартамцы могли заниматься только самосовершенствованием и самообороной. Преданные, безрассудно храбрые и практически непобедимые в бою, спартамцы стали для Артемиды безупречным воплощением человеческих возможностей.



Вскоре на полуострове объявились и другие Вентру, желавшие помочь Артемиде добиться власти при помощи спартамской военной машины. Каждый из них селился в своем городе, подталкивая городских правителей к решению, до которого многие дошли своим умом: лучше заключить союз со Спартой, чем столкнуться с ее гневом. Так было положено начало Пелопонесскому союзу – объединению городов-государств вокруг Спарты. Вторым по значимости городом союза был Коринф, богатое торговое поселение. Вентру по имени Эварк объявил его своим владением. Он тоже хорошо усвоил уроки, память о которых Вентру пронесут в веках.

Основой благосостояния Коринфа была торговля, в особенности продажа его знаменитой керамики и выращенных на Пелопоннесе продуктов питания. Его торговые корабли, пользуясь защитой Спарты, плавали по всему Эгейскому морю, распространяю власть и влияние союза. Эварк понимал, что деньги обеспечивают власть над стадом. Сородичи редко пользовались деньгами, но в мире, где организации смертных набирали все большую силу, деньги казались ключом к власти над стадом.



Торговый флот Эварка сделал его, вероятно, первым «богатым» Вентру, и вскоре его примеру последовали другие члены клана. Все было хорошо, даже с учетом двух вторжений персов. Под управлением Вентру Спарта, Коринф и Пелопонесский союз процветали.

Первая война с Бруха

В великой войне против Персии Афины и Спарта сражались бок о бок. Эта война была делом смертных, и Сородичей она почти не заботила. Артемида пыталась удержать своих спартанцев от вступления в войну, но поняла, что ее влияние на них все же имеет свои пределы. Гордые, смелые, полные презрения к этому варвару, царю персов, спартанцы отправились на войну и вошли в историю и без благословения своей богини. Они вернулись с победой, но ее это не радовало. Эварк, князь Коринфа, тоже не испытывал радости. После войны Афины стали быстро развиваться и вскоре попытались отнять у Коринфа звание самого богатого торгового города Греции.

В процветании города немалую роль сыграли деловые качества афинян, но не обошлось и без помощи со стороны нескольких предприимчивых Бруха. Эти Бруха, привлеченные оригинальными мыслями и идеями, поселились в Афинах, чтобы наблюдать за их достижениями. Когда Перикл создавал прекрасный город, который должен был напоминать о мощи афинян, Сородичи из клана Бруха стояли рядом с ним, помогая ему, когда считали это нужным, но в основном наслаждаясь плодами трудов смертных. Они спокойно наблюдали за тем, как афиняне основали Делосский союз, могущественное военное и торговое объединение, которое явным образом противостояло возглавляемому спартанцами Пелопоннесскому союзу. Эварк Коринфский понимал, что его доходы с каждым годом уменьшаются, и не в последнюю очередь из-за создания Делосского союза. Ему не пришлось убеждать правителей города в том, что Афины стали угрозой. Они испытывали к Афинам такое же презрение, как и Вентру.

Столкновение казалось неизбежным. Два крупных союза были готовы вцепиться друг другу в глотку, чему немало способствовали подстрекательства Эварка и, в итоге, Артемиды. Разразилась долгая кровопролитная война, длившаяся несколько десятилетий и охватившая всю территорию Греции. Сородичи держались в стороне от битв, предпочитая не рисковать своими не-жизнями ради дел смертных – до поры до времени. Афинские Бруха почти не обращали на войну внимания, ведь высокие городские стены не позволяли спартанцам войти в Афины, а флот по-прежнему обеспечивал процветание. Попытавшись вмешаться, они поняли, как переменчивы бывают человеческие массы и как непросто управлять ими. Влияние на отдельных членов городского совета не позволяло подчинить себе весь совет. Артемида и Эварк боялись нападать на Афины без поддержки своих спартанских отрядов. Но в конце концов гениальный спартанский военачальник по имени Лисандр смог потопить афинский флот и осадить город. Ужасная эпидемия, разразившаяся за городскими стенами, вынудила Афины сдаться. Спарта победила.

Артемида и Эварк присоединились к вступающим в город отрядам, горя желанием покарать высокомерных афинских Сородичей. Но они



опоздали. Коварные Каиниты бежали из города, и первая война с Бруха окончилась, не приведя к жертвам среди Сородичей. Но спартанские Вентру еще долго чувствовали ее горький привкус. Кое-кто из Бруха и тореадоров называл Вентру варварами, помешавшимися на власти, а сами Вентру стали считать Бруха опасными мечтателями, лишенными чувства приличия.

Но эпоха величия Спарты вскоре закончилась, как заканчиваются все славные времена. Всего лишь через несколько десятилетий гегемония Спарты рухнула подобно карточному домику под ударами фиванцев, чей город оставался свободным от влияния Сородичей. Храм Артемиды был сожжен, сама она бежала в ночь вместе со своим выводком. Эварк еще долгое время оставался в Коринфе и в конце концов впал в торпор на несколько веков. После пробуждения он по-прежнему обитал в Греции и, возможно, живет там до сих пор, превратившись в жалкую тень своего былого величия.

Вентру Рима

Когда в 4 веке до н. э. Артемида и Лисандр бежали на запад, среди жителей Рима они обнаружили обосновавшихся на Итальянском полуострове Вентру. Несколько веков назад эти Вентру поселились среди этрусков, изобретательного и богатого народа, жившего на землях центральной Италии. Там Вентру вели мирный образ жизни, время от времени объявляя небольшой этрусский город своим владением. Затем появился Коллат. С его именем Вентру связывают революцию, которая позволила Риму освободиться из-под власти этрусков и положила начало первому государству латинов. Неизвестно, в самом ли деле Коллат возглавил переворот, но он явно сумел воспользоваться его результатами. Он объявил себя князем Сородичей Рима и стал наблюдать за ростом города.

За несколько веков владычество и влияние Рима более-менее распространилось на все этрусские города и большую часть Италии. Коллат и его отпрыски-Вентру извлекали выгоду из этих завоеваний, вслед за солдатами входя в новые города и утверждая там свою власть. Именно Коллат стал образцом для подражания Вентру Рима и всего мира в целом. В отличие от многих Сородичей того времени, он не стал править открыто и не объявлял себя богом. Римляне были религиозным, суеверным и гордым народом. Они скорее проткнули бы вампира колом и сожгли его, чем стали бы сосуществовать с ним. Поэтому Вентру Италии держались в тени, оказывая услуги гражданам и правителям, а затем влияя через обязанных им людей на события в стране.

Когда война с Пирром, царем Эпира, вынудила римлян вступить в открытое противостояние с греческими городами на юге полуострова, итальянские Вентру наладили связи с греческими братьями, в том числе с недавно прибывшими туда Артемидой и Лисандром. Артемида бежала в Сиракузы, которые издревле враждовали с Афинами, чтобы зализать там раны, и в конце концов впала в торпор. Лисандр обосновался в греческом городе Таренте. В ходе войны с Пирром город был захвачен римлянами, а сам Лисандр попал в руки одного из самых многообещающих отпрысков Коллата, Камиллы.



Камилла и Лисандр спорили на протяжении многих лет. Молодой Сородич с могущественной кровью мало что знал о землях за пределами Италии. Война с итальянскими греками открыла римлянам новый мир, полный неведомых и чудесных вещей, от чеканных монет до слонов. Камилла познакомился с историей Вентру и узнал, как жили в Греции Артемида и Лисандр. Коллат убедил его, что Сородичи должны таиться в тени, и то, что Артемида выдавала себя за богиню, одновременно пугало и очаровывало его. Но еще большее впечатление на него произвела военная мощь спартанцев, созданная с помощью Вентру. Услышанное вдохновило Камиллу...

Знаменитые Вентру

Что общего между Александром, Екатериной Великой, Фридрихом, Юлием Цезарем, Карлом Великим, Вильгельмом Завоевателем, Никколо Макиавелли, Людовиком XIV, Джорджем Вашингтоном, Робертом Ли и Уинстоном Черчиллем? Никто из них – никто – не был Вентру или даже Каинитом. На самом деле за долгие века Вентру приняли в свои ряды лишь очень небольшое количество смертных владык, что может показаться странным, если знать о присущем членам клана почтении к титулам, положению и наследию. Все дело в том, беспокойства от обращения известных людей может быть больше, чем пользы, особенно в наши ночи.

Прежде всего, из знаменитых людей получаются плохие вампиры. Люди обязательно заметят, что их король не стареет, или что он объявился через десять лет после того, как стало известно о его смерти. Но это препятствие не всегда останавливало вампиров, в особенности в прошлые века. До появления фотографии люди едва ли могли вспомнить, как выглядел их король несколько десятилетий назад. Нет, все дело в том, что короли и владыки не могут стать хорошими новообращенными. Они привыкли править, а теперь им приходится привыкать к не-жизни в тайном сообществе Сородичей на положении неоперившихся птенцов.

Вентру последних двух тысячелетий различаются по происхождению и культуре, поэтому судьба новообращенных становится все более незавидной. В древности новообращенный военачальник мог немедленно занять свое место рядом с сиром и помогать ему править общинниками. Сейчас юному Сорочичу придется потратить сотню лет на изучение путей Джихада и хитросплетений Традиций, вне зависимости от того, кем был его сир. Мало кто хочет еще раз преодолевать препятствия, с которыми ему пришлось столкнуться при жизни. Бессмертные или нет, они просто не обладают должным терпением для этого. Намного лучше обратить молодого смертного из хорошей семьи, который достаточно впечатлителен для того, чтобы оценить свое новое место в мире и пожелать добиться большего.

Правление Камиллы

Камилла вернулся в Рим вместе с Лисандром. Там он встретился с Коллатом и поведал ему о своей мечте-мечте о Вентру, которые не просто будут идти по следам расширяющих границы империи римлян, но станут направлять и даже возглавлять их легионы. Что случилось потом, неизвестно. Камилла и Лисандр уверяли, что Коллат понял всю мудрость их предложения и решил уступить. Ученые Вентру предполагают, что два молодых Вентру убили старейшину и скрыли все улики. В любом случае, именно тогда Коллат исчезает из истории клана, а на передний план выходит Камилла.

Камилла хорошо усвоил уроки Коллата и Артемиды. Он не стал объявлять себя богом, но и не таился в тени. Вместо этого он активно общался с представителями могущественных патрицианских родов, побуждая их к тем или иным политическим шагам. Вся разница между тем, как он общался с людьми, и тем, как взаимодействовали со стадом многие Сородиичи, заключалась в том, что Камилла предпочитал пользоваться





услугами посредников; он не называл себя богом и не применял Дисциплины без крайней необходимости. Он оказывал услуги в обмен на представительство в Сенате (так как сам Камилла сенатором не был) или же сводил вместе нужных людей. Когда его помощники старели или теряли популярность, он заменял их другими. В этом отношении Коллат стал примером для многих Вентру. Вместо того, чтобы идти напролом, «просвещенные» Вентру научились таким способам управления, которые не просто позволяли им остаться незамеченными, но и заставляли смертных считать навязанные им решения своими собственными.

Например, именно Камилла положил начало строительству знаменитых римских дорог. Многие римляне понимали, что дороги нужны не только для путешествий, но и для развития торговли. Без дорог империя очень скоро развалилась бы на множество мелких автономных княжеств. Следовательно, в интересах правительства империи – в особенности тех его членов, кто обладал полнотой власти, – было защитить свои вложения, на которых и основывалось их могущество. Камилле оставалось лишь убедиться в том, что чиновники правильно понимают ситуацию, и предоставить событиям идти своим чередом. На самом деле ему даже не пришлось искать подход ко всем членам действующего правительства. Большинство из них намеревались богатеть и дальше, и советы Сородича им были не нужны.

Многие Сородичи никак не могут понять, что Аристократы не копят богатства, власть и влияние для себя самих. Только самый глупый из вампиров объявит себя диктатором. Мудрые Вентру *делятся* властью, прося об услугах и обещая поддержку. Такая тактика не просто позволяет хранить тайну, но и гарантирует, что враг не сможет сместить Вентру до тех пор, пока не уничтожит обширную сеть связей и союзников. Противники могут рубить гидре головы, но только гибель ее тела может по настоящему сокрушить Вентру.

Методы Камиллы принесли ему богатство, но в конце концов привели его к упадку. Гули кормили и защищали его, пока он пытался управлять Римом через смертных приспешников. Лисандр давал ему советы, хотя и испытывал определенное беспокойство из-за угасания Камиллы. Он странствовал по Италии и всему Средиземноморью, будучи глазами Рима, а иногда – и сильной рукой, вмешивающейся в дела Сородичей. Разумеется, у Лисандра были свои цели. Взгляд его постоянно был обращен на восток, к родным местам, где тогда правили потомки этого македонского выскочки, Александра Великого. Но прежде римским Вентру пришлось столкнуться с угрозой, исходившей от Карфагена.

Вторая война с Бруха

Карфаген, новая столица финикийцев, главенствовал над Северной Африкой и был одним из самых крупных торговых центров Средиземноморья. Его колонии были разбросаны по всему африканскому побережью и Иберии. Карфаген был основным соперником Рима на Западе, хотя пока что не стал для него угрозой. Камиллу Карфаген почти не беспокоил. Его амбиции по-прежнему были сосредоточены вокруг земель Италии и, возможно, тех стран, к которым так стремился Лисандр. Именно



Лисандр распознал опасность, исходившую от африканского города. Именно Лисандр узнал Бруха.

Грек Лисандр, который, сам того не зная, сражался с Бруха в Пелопоннесской войне, унаследовал ненависть к этому клану от своего сира. В своих странствиях службе Риму Лисандр слышал немало историй о Бруха, открыто расхаживающих среди карфагенского стада, которым они правили подобно богам, требуя кровавых подношений и жертв. Лисандр отправился в город, чтобы проверить эти слухи, и испытал настоящее потрясение, когда понял, что они соответствуют истине. Карфагеняне жили так уже много веков, и жестокие выводы Бруха и Ассамитов основательно запугали обитателей города. На момент разведывательной операции Лисандра кое-кто из них планировал распространить эти чудовищные обычаи на Испанию и, возможно, Галлию. Рано или поздно они вспомнили бы и об Италии.

Лисандр вернулся к Камилле и рассказал обо всем, что ему удалось узнать. Без сомнения, его нелюбовь к Бруха, связанных с Афинами, заставила его приукрасить рассказ. Но Камилла не спешил. Он не испытывал большого желания нападать на врага на его собственной земле и не был уверен, что Карфаген – враг. Власть и долгий избыток пищи сделали его неповоротливым и самодовольным. Лисандр снова и снова понуждал князя к действию, но Камилла отказывался до тех пор, пока объединенному совету Малкавиан и Тореадоров не удалось окольными путями убедить его.

К 265 году до н. э. греческие колонисты захватили большую часть Сицилии, которая была независима как от Рима, так и от Македонии. Территория острова была разделена между многочисленными автократиями, в городах обитали выводки разных кланов. Самым крупным поселением были Сиракузы, куда бежала Артемида и где она впала в торпор; сейчас городом правил Алхий, князь из клана Малкавианов. Алхия Карфаген не беспокоил, он вообще едва ли знал, что там обосновались Бруха. На самом деле войну начали смертные правители города. Карфагеняне вмешались в спор между Сиракузами и соседним городом, Мессиной. Они не просто решили спор, они в конце концов оккупировали оба города.

Тогда к князю Алхию пришел Бруха из рода Доминика Бродяги и без обиняков объявил, что у Бруха и Карфагена есть свои планы насчет Сицилии и Сиракуз. Почувствовав угрозу, Алхий впал в гнев и обезглавил испуганного посланца. Он не знал, что делать дальше, но, на его счастье, нашелся тот, кто смог дать ему совет: недавно пробудившаяся Артемида и Арикель, танцовщица с быками. Объединившись, они призвали в город Лисандра и вместе составили план вовлечения Рима в войну с Карфагеном. Лисандр вернулся в Рим, чтобы еще раз доложить обо всем Камилле, а Алхий убедил правителей города заняться подготовкой солдат к предстоящей битве.

В результате разразилась первая Пуническая война, решавшая судьбу Сицилии и Корсики и на долгие века определившая характер отношений между Бруха и Вентру. Армия и флот Рима и Карфагена несколько лет сражались с попеременным успехом. Карфаген организовал несколько нападений на Сицилию и Италию, но каждый раз его войска



получали сокрушительный отпор. Римляне, высадившиеся в Африке, тоже не избежали поражения. В конце концов смертные закончили войну. В выигрыше оказался Рим, получивший обе спорные территории.

Несмотря на довольно сомнительное поражение, Карфаген оставался силой, с которой приходилось считаться, в нем по-прежнему обитали Бруха, Ассамиты и поклонявшиеся Баалу сородичи. Алхий, Лисандр и пробудившаяся Артемида уговаривали Камиллу продолжить войну и закрепить победу Рима. Князь отказался. Он видел, что произошло с сородичами, ступившими на землю Африки: они исчезли. До тех пор, пока Карфаген не превратится в очевидную угрозу Риму, князь ничего предпринимать не станет.

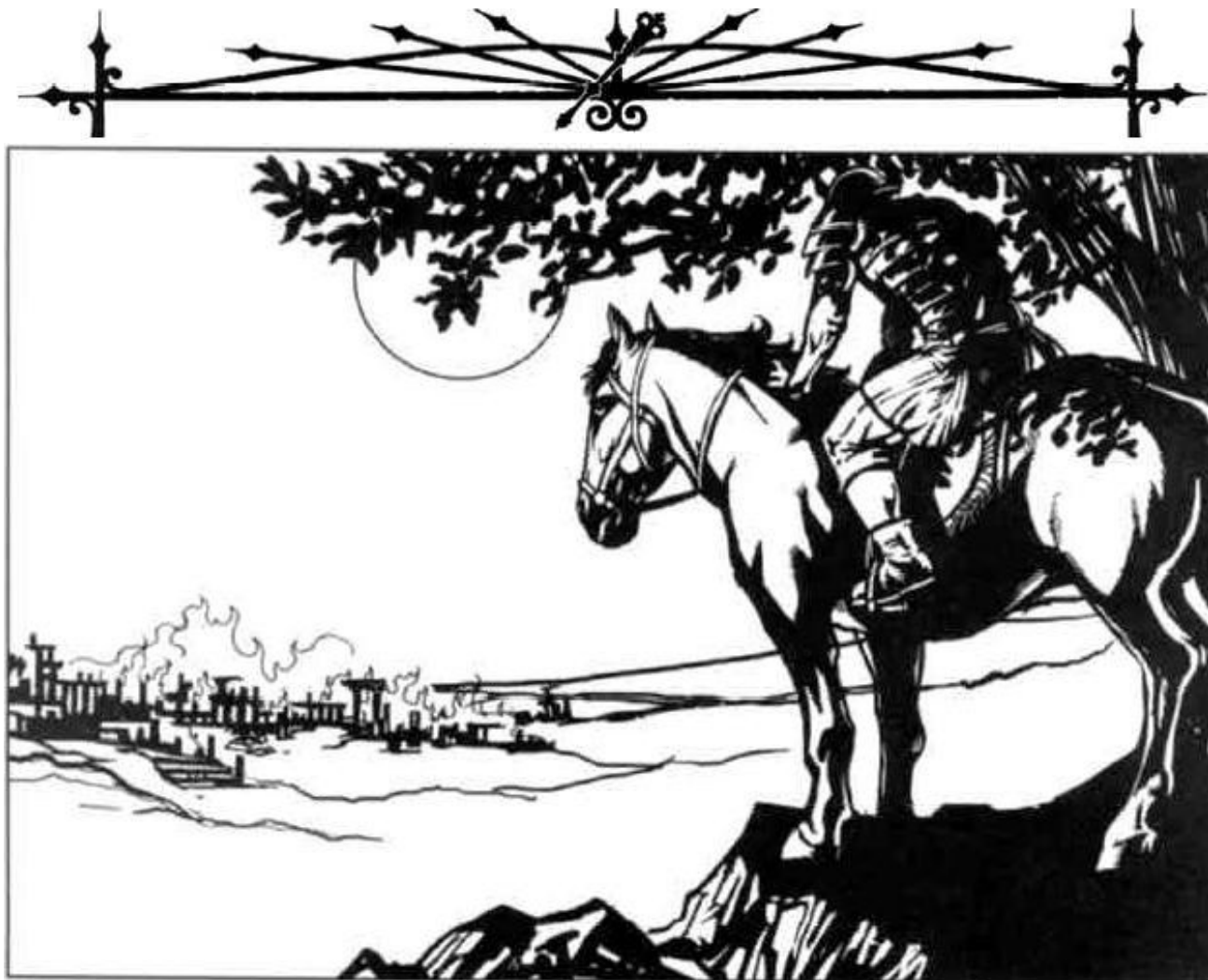
Carthago delenda est

Вторая война с Карфагеном началась через 20 лет, и Сородичи не имели к ней никакого отношения. Она вспыхнула в отдаленной Испании, где обитала малая часть новообращенных Бруха, соседствующих с жестокими Ласомбра. Смертный по имени Ганнибал и его сподвижники сами развязали войну, захватив союзную римлянам колонию Сагунт. После этого Ганнибал отправился на юго-восток, перешел через Альпы и вторгся в Италию, где он и его армия оставались на протяжении пятнадцати лет. В то время как римляне и карфагеняне вели кровопролитные сражения, Сородичи хранили молчание. Многие итальянские Каиниты были так напуганы, что не отваживались покидать свои города, а сицилийские Тореадоры и Малкавианы были по горло заняты, отражая очередные набеги карфагенян. Бруха окопались в Африке, предоставив сражаться своим смертным союзникам.

Постепенно римлянам удалось переломить ход войны и изгнать Ганнибала назад в Африку. По следам его шли римские легионы, которые вторглись в Африку и разгромили Ганнибала на его родной земле.

Во время этой последней битвы Камилла и остальные Сородичи оставались в своих убежищах, приходя в себя после двух десятилетий войны на территории полуострова. Карфаген сдался и согласился на выдвинутые Римом условия, отказавшись от Испании и сделав еще несколько уступок победителям. Как бы ни были расстроены карфагеняне поражением, сам город на тот момент находился вне опасности, поэтому Бруха были довольны.

Римляне, Вентру и поддерживающие их сицилийские Тореадоры и Малкавианы особой радости от победы не испытывали. Лисандр настаивал на окончательном разрешении конфликта. Армии смертных, возможно, и были сокрушены, но бессмертные враги оставались все столь же могущественными. Другие кланы, возглавляемые князем Алхием, тоже обратились к Камилле. Они хотели уничтожения Карфагена. Римский народ тоже жаждал войны. Знаменитый римский оратор Катон Старший был буквально одержим Карфагеном. На протяжении многих лет каждую свою речь в Сенате он заканчивал одной и той же фразой: *Carthago delenda est* – Карфаген должен быть разрушен. Лисандр подхватил эту присказку и часто повторял ее Камилле.



Неизвестно, чьи усилия сыграли тут большую роль, Катона или Лисандра, но результат был достигнут. Камилла согласился объединиться с другими кланами и навеки устранить угрозу, исходящую от карфагенских Бруха и Ассамитов. В 150 году до н. э., через пять десятилетий после окончания войны, Рим объявил Карфагену войну, и эта война была одной из немногих, к которым смертных подтолкнули Вентру. Римская армия и флот напали на город и взяли его в осаду, окружив заслоном из войск и кораблей.

В третьей Пунической войне римским солдатам не пришлось много сражаться: вслед за осадой последовала быстрая капитуляция. Для Вентру же это была величайшая битва из всех, в которых они до сих пор участвовали. В то время, как легионеры разоряли город, Вентру, Тореадоры, Малкавианы и кое-кто из Гангрелов, помогавшие людям в сражении, в течение пяти ночей бились на городских улицах с Бруха. С обеих сторон погибли десятки Сородичей и тысячи смертных. Никогда больше Сородичи не сходились открыто в такой серьезной схватке. Те немногие, кому удалось пережить те ночи, могут подтвердить, что от ужаса у них кровь стыла в жилах.

Захватчикам удалось покорить ночь, хотя и дорогой ценой. Первую атаку на город возглавила сама Артемида, но обезумевшие берсерки-Бруха разорвали ее на куски. Князь Алхей был так изранен, что впал в торпор, из которого, вероятно, так никогда и не вышел, - судьба его до сих пор неизвестна. Лисандр вынес из боя множество шрамов, но все же остался цел и самолично отрубил голову последнему Бруха. Камилла оставался в Риме, но его юный отпрыск, Тиберий Карнифекс, вырезал целое логово



Ассамитов, прежде чем умер, отравившись их ядовитой кровью. Вскоре после этого город пал, и легионеры приступили к грабежу. По приказу Лисандра они сравняли город с землей, убили тысячи его жителей и обратили в рабство всех остальных. Землю, на которой стоял Карфаген, они засыпали солью, чтобы на ней ничего не могло вырасти – и чтобы не смог восстать ни один погруженный в торпор Каинит. Война с Карфагеном закончилась.

Неудача Сената

После падения Карфагена власть Рима стремительно увеличивалась. Следующей покорилась Греция, затем – Малая Азия, Ближний Восток, Галлия и Египет. Римская империя правила большей частью известного мира, и в центре ее находился Камилла и его сородичи-Вентру. Разумеется, не обошлось и без Каинитов из других кланов. Малкавианы, Тореадоры, Гангрелы и даже римские Носферату сыграли свою роль в победе над Карфагеном и предъявили права на свою часть добычи. Многие из этих кланов уже имели определенное влияние на территории новых римских провинций и не собирались лишаться его только потому, что у смертных сменилось правительство.

Впервые со времен Второго Города Вентру пришлось учиться жить в мире с другими кланами. Это оказалось куда более сложной задачей, чем представлялось поначалу, потому что Вентру начали враждовать друг с другом. Камилла, князь Рима и один из создателей империи, был, вне всякого сомнения, самым влиятельным Вентру – если не Каинитом – мира. Он решил, что такая власть заслуживает признания и что Вентру, рассеянные по всему Средиземноморью, должны относиться к нему с особым почтением.

Эта претензия на верховенство противоречила всем традициям Вентру, которые они соблюдали на протяжении тысяч лет. Каждый из них был сам себе господином, неподвластным никому, за исключением только сира или покровителя, выбранного по собственной воле. Разумеется, они признавали родство, но клановая иерархия даже в те ночи основывалась скорее на положении в обществе, чем на преходящих званиях. Вентру держались за свою власть и репутацию, и плевать им было на остальной мир. У них не было друзей, только временные союзники. Клан время от времени образовывал совещательный орган, чем-то напоминавший римский Сенат. Этот совет Вентру оказался еще менее эффективным, чем его маловразумительный аналог среди смертных. Фракции разрывали Сенат на части и не давали принимать важные решения, а Вентру, казалось, были склонны заключать союзы и договоры с другими кланами, а не со своими собратьями.

Как и в случае с Пуническими войнами, Камилла принял одно из важнейших решений, руководствуясь не столько собственными размышлениями, сколько примером смертных. Юлий Цезарь, Помпей Великий, Марк Антоний и Октавиан выхолостили римскую конституцию и лишили Сенат власти. Эти люди, устав бороться с ограничениями, накладываемыми избранным правительством, вовлекли империю в кровавую гражданскую войну. Победителем в ней оказался Октавиан, который принял имя Август и провозгласил себя императором Рима.



Камилле понравилось то, что он видел. В хаосе гражданской войны власть Вентру над Римом ослабла. Члены других кланов правили в незначительных городах, обособившись от Вентру, но сами Вентру были слишком разобщены, чтобы как-то справиться с ситуацией. Вот уже три десятилетия Вентру не собирались на совет и, похоже, не собирались делать этого и впредь. С помощью своих потомков, связанных кровавыми узами, а также верного Лисандра, Камилла начал объединять клан, положив тем самым начало бесконечным обидам и спорам.



Древняя вражда

Зачастую Вентру просто не уживаются со своими собратьями. Клановые традиции требуют от них приходить на помощь единоплеменникам, когда просят, и не покушаться на домены других Вентру, но во всех остальных случаях они чаще действуют во вред друг другу, чем работают сообща над общим благом. В истории клана было несколько поистине прискорбных примеров вражды, которая иногда тянулась на протяжении тысячелетий. Один из самых известных – о нем до сих пор рассказывают сиры своим отпрыскам – это история вражды между Деметрием из Массилии и Гаем Фабрицием из Равенны.

Древний портовый город Массилия (сейчас – Марсель) был основан греческими колонистами задолго до того, как Рим вышел на историческую арену. Когда через несколько столетий весь юг Франции попал под власть Рима, Массилия в течение некоторого времени еще сохраняла независимость. Но в конце концов она все же вошла в состав Римской империи, чего Деметрий так и не смог простить. Вентру до мозга костей, Деметрий на протяжении нескольких веков, почти с момента основания города, был князем Массилии. Он сотрудничал со своими собратьями из Рима, помогая им, когда требовалось, и обеспечивал тем самым независимость своему любимому городу. Когда в 1 веке до н. э. римские войска взяли город штурмом, Деметрий впал в гнев и обвинил во всем одного из старших Вентру Рима, Гая Фабриция. Фабриций не имел к штурму города никакого отношения, все было задумано и выполнено Юлием Цезарем, но Деметрия это не волновало. Он обвинил Фабриция в том, что тому не удалось сделать Цезаря своей пешкой.

С той ночи Деметрий при любой возможности вредил Фабрицию. Хотя римский Вентру поначалу не питал к греку никакой вражды, постоянные нападки Деметрия очень скоро заставили его ввязаться в конфликт. Сейчас, 2000 лет спустя, они все так же далеки от примирения. Оба они устали и так и не смогли занять в клане желаемое место, частично из-за постоянных козней друг другу, частично потому, что никто больше не желал быть втянутым в их соперничество. Стоило одному из них принять участие в каком-нибудь деле, как второй принимался всеми силами этому делу вредить, даже если такое поведение противоречило его собственным интересам. Вражда эта распространилась и на потомков двух вампиров, и на потомков их потомков, и так далее. Оба они, как считается, принадлежат к Пятому Поколению, при этом известно, что они порою проявляли агрессию по отношению к младшим новообращенным, происходившим из линии крови одного из соперников. Нередко бывало так, что сам соперник даже не подозревал о существовании своего дальнего потомка.

Каждый из противников оправдывает свое положение, ссылаясь на предательство, якобы совершенное другой стороной много веков назад. Что бы ни лежало в основании вражды, большинство Вентру понимают, что не ко всем ходам в Джихаде следует относиться с серьезностью – некоторые из них могут быть продиктованы давней горечью. Не все способны питать вражду на протяжении вечности.



Золотой век и преобразования

Камилле не удалось полностью повторить великое свершение Августа. Он так и не стал единым правителем Вентру. Но все же он смог подчинить многих из менее могущественных Сородичей. Он создал систему, в которой самый значимый Вентру города или области получал власть над младшими членами клана. Он утвердил свое главенство над римскими Вентру, хотя Лисандр и другие сильные Вентру практически оставались независимыми. Разумеется, клан не мог претендовать на абсолютную власть над каждым своим членом, и Камилла не задумывал ничего подобного. Но он сделал клан источником помощи и средств. Клан начал выполнять функции, многие из которых сохранились за ним до наших ночей, например, обеспечение форума для решения споров, объединение для отражения общего врага и нахождение контактов и потенциальных союзников, способных помочь отдельному Вентру в достижении его личных целей. Клан назначал летописцев, историков, арбитров, известных как «нотариусы» и «достойные» и даже исполнителей, которые могли надавить на неуправляемых новообращенных, если те становились обузой для более влиятельных Вентру.

В течение следующих пяти веков клан Вентру процветал. Рим расширял свои территории, и Вентру шли вслед за его армиями. Амбициозные члены клана, всегда стремящиеся распространить свою власть на новые земли, селились по всей Римской империи, основывая владения в Испании, Франции, на территории современных Бельгии, Голландии и Люксембурга, в Британии. На востоке, где население было больше, Вентру мирно сосуществовали с другими кланами на землях Малой Азии, Сирии и Египта. Мир смертных переживал периоды процветания и потрясений по мере того, как в Риме сменялись хорошие и плохие императоры.

Как Бруха скорбят о падении Карфагена, так и Вентру оплакивают падение Рима, слишком много внимания уделяя краткому правлению безумцев наподобие Калигулы и Нерона в первом веке нашей эры, но забывая о таких мудрых властителях, как Веспасиан, Траян и Марк Аврелий, управлявших империей в последовавшие века. На самом деле едва ли можно говорить, что Рим пал в 476 году н. э. или в каком-нибудь другом точно определенном году. Он просто изменился, и Вентру пришлось меняться вместе с ним. То же самое можно сказать и о Камилле, который присматривал за Римом и римскими Вентру на протяжении почти тысячи лет, прежде чем уйти в торпор. Его верный помощник Лисандр со временем перебрался в восточные владения Империи, где и продолжал присматривать за политикой создаваемой Византии по крайней мере до эпохи Крестовых походов.

На Западе империя постепенно распалась на множество королевств и племен. Вентру продолжали жить на тех территориях, сменив правителей и военачальников на королей и герцогов. Они нашли себе новое поле



деятельности: созданную людьми организацию, которая в один прекрасный день могла стать достойным соперником империи, – католическую церковь. Вентру пытались влиять на церковь, и некоторые из ее деятелей после обращения заняли достойное место в клане, примером чему можно назвать Фабрицио Ульфилу. Так получилось, что клан раскололся на две части: старую гвардию, которая вслед за властными структурами римской империи перебралась на восток, и молодых Вентру, которые остались на прежних землях, чтобы извлечь выгоду из воцарившегося там беспорядка и увеличивающегося влияния Церкви. Немалая часть Вентру, испытав разочарование при падении Римской империи, вообще отстранилась от политики, предпочтя уйти в тень и наблюдать оттуда за ходом времени. Ходят слухи, что именно эти Каиниты положили начало таинственной Инконню.

Темные века

Все, что называется «темным», просто не может не принести пользы вампирам. Вентру того времени думали именно так. Никогда еще за последнюю тысячу лет человеческие организации – за исключением Церкви – были такими слабыми. Сородичи могли чуть ли не в открытую управлять своими владениями, а иногда и землями смертных. Создаваемая Камиллой система, призванная объединить клан, была позабыта, когда отдельные Вентру снова начали заботиться только о себе.

Клан разделился на две четко различимые части: западных Сородичей, сосредоточивших все свое внимание на личных владениях и отдельных представителях знати, и восточных Вентру, которые сохранили тесные связи с остатками Римской империи, давших начало Византии. Единство клана было разрушено, но отдельных Вентру столь отвлеченные (и по большей части умозрительные) материи не интересовали. После веков сурового правления Камиллы они ухватились за возможность вновь броситься в свободный полет.

Во время Крестовых походов этот раскол стал причиной серьезного внутрикланового противостояния. Западные Вентру, связанные с Римской церковью и христианской аристократией, схлестнулись с восточными Вентру и их православными и мусульманскими союзниками. Хотя ни одна из сторон не предпринимала никаких организованных действий, все же в то время произошло множество мелких столкновений и стычек между Вентру. Иногда Вентру даже открыто сходились в бою, нападая друг на друга, а то и уничтожая своих собратьев. Например, группа Вентру славянского происхождения вытеснила из Восточной Европы Вентру, происходивших от тевтонов и других западных племен, и стала известна как Восточные Владыки. Клан, застигнутый врасплох неограниченной свободой Долгой Ночи, переживал один из самых бесславных периодов своей истории. А затем дела пошли еще хуже.



Похороненная история

Археология – это относительно новая наука, придуманная и развиваемая в основном людьми. Когда речь заходит о Вентру, то древние реликвии, если только они уже не находятся в чьих-то руках, лучше не трогать и не искать. По крайней мере, так считалось до недавних пор. Недавние открытия молодых Вентру, интересующихся историей клана, во многом изменили это отношение. Для клана, буквально одержимого традициями, историей и церемониями, древние реликвии имеют большое значение. Тот, кто сможет претендовать на владение лавровым венцом Камиллы или камнем из убежища [Вентру] во Втором Городе, вызовет у своих братьев уважение и (что более важно) зависть. Разумеется, эта страсть распространяется в основном на те артефакты, которые связаны с кланом. Предметы, принадлежавшие стаду или даже другим Сородичам (если только они не связаны с такими историческими фигурами, как легендарный Каин), у большинства Вентру интереса не вызывают.

Вентру, располагающие немалыми средствами, организовали несколько крупномасштабных раскопок в городах, входивших в круг интересов Сородичей. Чтобы соблюсти Маскарад, агенты Вентру и гули ведут наблюдение за этими раскопками совместно молодыми членами клана, которые следят за ситуацией издали, готовые в любой момент «позаботиться» о слишком самостоятельной пешке из числа смертных копателей или устранить утечку информации. Несколько Вентру, участвующих в этих мероприятиях, утверждают, что они поддерживают Маскарад, финансируя раскопки и следя за тем, чтобы неосведомленные



смертные не наткнулись на тайны, которые им не следует знать. Это утверждение можно считать правдивым, но все же основной причиной их интереса к археологии является желание завладеть *ценностями* и тем самым возвыситься над собратьями.

Ночи огня

Почти все кланы были застигнуты врасплох приходом Инквизиции. Вентру был нанесен такой же тяжелый удар, как и всем остальным, а может быть, и более сильный – из-за их высокого положения. Тысячи Сородичей любого звания и состояния приняли Окончательную Смерть в направляемом Церковью огненном смерче, прокатившемся по Европе в XIII веке. Когда разразился кризис, Вентру начали пожирать плоды своей разобщенности. Охваченные страхом перед карающими кострами старшие Вентру предпочитали жертвовать потомками ради спасения собственных не-жизней. Бежавшие наставники бросали своих питомцев на произвол судьбы, надеясь, что время, потраченное на уничтожение злосчастного молодняка, отсрочит приход Инквизиции к ним самим. Один французский Вентру перед побегом даже дал Становление нескольким смертным, оставив ничего не понимающих птенцов на растерзание служителям Церкви.

Ответом на такие действия старших Сородичей стало Восстание мятежников, событие, не имеющее аналогов в истории Сородичей. Молодые вампиры, словно движимые единым порывом, восстали против сиров. Они оказались почти так же опасны, как Инквизиция, так как мятежники, как правило, знали, где и как можно найти старших вампиров. Клан Вентру, и без того ослабленный противостоянием с Церковью, начал уменьшаться в численности. Оказалось, что в одиночку Вентру не в силах были совладать с исходящей от мятежников угрозой; подчинить себе Инквизицию им тоже не удалось.

Камарилья и возрождение клана Вентру

Как и можно было ожидать, способ борьбы с мятежниками был предложен Вентру. Хардештадт Старший был выдающимся представителем своего клана, и значимость его возросла еще больше после того, как он умудрился относительно невредимым пережить Ночи Огней, принесшие смерть множеству его старших собратьев. Как и многие Вентру, Хардештадт интересовался историей. В отличие от многих, он мог прозревать будущее. Он вспоминал достижения своего клана: Артемиду, которая объединила клан в борьбе с афинскими Бруха, Камиллу и Лисандра, заключивших союз со многими кланами и Сородичами ради уничтожения Карфагена. И вот теперь непокорная молодежь, похоже, бросает вызов старшим Сородичам. Единство – вот что стало ответом на вопрос Хардештадта.

История создания Камарильи в 1450 году и ее деятельность хорошо известны. Но мало кто осознает, что Хардештадт воспользовался ситуацией, что объединить клан Вентру. Кто-то считает, что ему помогал



Лисандр, хотя ни тогда, ни с тех пор никто не видел древнего воителя. Вероятно, Хардештадт помнил о нем и о Камилле, так как предложенная иерархия Вентру во многом повторяла ставшую классической структуру. Хардештадт воссоздал совет, введенный Камиллой в начале предыдущего тысячелетия. Он и примерно две дюжины влиятельных и уважаемых Вентру согласились с хартией Совета *Эфоров*, согласно которой следовало давать советы отдельным Вентру и собирать форум для разбора обид и претензий, который (теоретически) будет свободен от местных предубеждений. Было решено, что *эфоры*, также называемые директорами, будут держать свои личности в тайне, чтобы ничья известность не могла затмить власть совета в целом.



Пересмотр роли Ласомбра

Историки Вентру не всегда отрицательно относились к Ласомбра. На самом деле до создания Шабаша Вентру вообще мало высказывались об этом клане. Только в последние пять столетий или около того они начали собирать «свидетельства» многовекового вероломства Ласомбра. Сейчас многие Вентру – даже достаточно старые для того, чтобы помнить, как обстояли дела на самом деле, и достаточно молодые для того, чтобы сохранять равнодушие, – верят, что Ласомбра постоянно, еще со времен Первого Города, были занозой в пятке Вентру.

На самом деле, хотя Ласомбра и Вентру тысячелетиями соперничали друг с другом, кланы не вступали в открытый полномасштабный конфликт вплоть до момента образования Шабаша. С тех пор мнение кланов друг о друге претерпело значительные изменения. Вентру считают своих укутанных тенями соплеменников существами для крайности завистливыми, одержимыми желанием сместить избранный Каином клан и занять его место во главе Сородичей. Многие Вентру убеждены, что Шабаш и все вызванные его появлением конфликты – это не более чем инспирированные Ласомбра нападения на клан Вентру.

Так уж получилось, что коллективное «Я» Вентру не может смириться с одним простым фактом: Ласомбра не считают, что создание Камарильи было гениальной задумкой. Более того, сама мысль о том, что «отдаленный и второстепенный» клан осмеливается противостоять владычеству Вентру в политике, финансах и влиянии на общество смертных, вызывает у Аристократов разлитие желчи. Кто дал Ласомбра право покушаться на власть? И насколько грубы применяемые ими методы? Жестокий, не связанный Маскарадом Шабаш представляет угрозу для всех Сородичей. Разве может потенциальный вождь рисковать, навлекая на Каинитов угрозу новой Инквизиции? Многие Вентру чувствуют, что зависть свела Ласомбра с ума, и что если их не удастся призвать к порядку, то лучше всего будет их уничтожить, подобно бешеным животным.

Возрождение и Реформация

После создания Камарильи клан Вентру пережил бурное возрождение, начавшееся в XVI веке. Перед ним открывался новый мир, полный возможностей. После того, как к Камарилье присоединилась большая часть мятежников, возглавляемая Вентру секта смогла отбить все нападения Шабаша и прочно закрепилась в Западной Европе, которая, как показал начинающийся Ренессанс, была для него самым подходящим местом.

В то время, когда смертные заново открывали все то, о чем Сородичи никогда не забывали, Вентру проверяли свою вновь воссозданную мощь. Под самоотверженным руководством отдельных Вентру и выдающихся Тореадоров, Малкавиан, Тремеров и Бруха Камарилья процветала, обеспечивая мирное (по крайней мере, безопасное) существование Вентру, изучающим свои новые возможности. Памятуя об Инквизиции и по-прежнему опасаясь людей, многие Сородичи ухватились за Маскарад (как того и хотели Вентру) и отказались от прямого вмешательства в дела



смертных. Но Вентру продолжали идти вперед, хотя и более окольными тропами, чем в эпоху Длинной Ночи.

Роберт Кросс, прошедший Становление в Германии во времена Инквизиции, первым понял всю возможную выгоду вложений в поддержание новых предприятий и производств. Будучи помощником Хардештадта и одним из первых архонтов Камарильи, Кросс в составе свиты юстициара Демокрита объездил всю Западную Европу. В конце концов он обосновался в Голландии, где стал негласным вкладчиком многих «исследовательских» компаний. За несколько десятилетий торговля с Дальним Востоком принесла Кроссу и его смертным партнерам немалые прибыли. Со временем отпрыск Кросса, Хуан-Мигель Рамирес, повторил успех своего сира в Испании. Его вложения в буквальном смысле слова окупились сторицей, принеся ему тонны золота.

По всей Европе клан Вентру занимался инвестициями и вел торговлю с Новым Светом и Азией. Хотя большая часть работы выполнялась смертными, а сами Вентру редко пускались в путь к своим иноземным владениям, сундуки Сородичей были до верху наполнены деньгами. Именно в то время Вентру заработали вполне заслуженную репутацию богатейшего клана мира. Даже в наше время доходы от заморских вложений, сделанных в те давние ночи, служат основой благосостояния многих европейских старейшин.

Но, к досаде Вентру, приобретенные богатства лишь усилили раскол между кланом и его отступниками, ушедшими в Шабаш. Хотя среди мятежников было очень мало Вентру-анархистов, на нехватку энтузиазма они не жаловались. Еще до завершения формирования Камарильи многие раскольники из числа Вентру отказались подчиняться решениям клана. По мнению этих молодых Вентру, их старейшины погрязли в богатстве и самодовольстве. Они променяли благородство минувших ночей на комфорт и роскошь. С точки зрения мятежников, старейшины клана из аристократов превратились в торгашей.

Старейшины и консервативно настроенные Вентру, разумеется, утверждали, что деньги были лишь средством, позволяющим сохранять главенствующее положение. Они считали, что ночи феодализма подходят к концу. Божественное Право было подвергнуто сомнениям, а расчет мог стать новым путем к власти.

Антитрибу не желали уступать. С их точки зрения, основная часть Вентру просто предпочла путь наименьшего сопротивления, отказавшись от прежнего образа жизни, благодаря которому они пользовались репутацией истинных владык. Начиная с момента создания Камарильи и до Последних Ночей отступники Вентру не желали иметь ничего общего с породившим их кланом. Их разделяли не догматы Шабаша, но полное расхождение мировоззрений. Мало кто из Каинитов познал столь яростное соперничество.

Революционная лихорадка

По странам Европы волна за волной прокатывались войны, свержая правительства и заливая землю реками крови, но Вентру (и Сородичи в целом) упорно занимались своими делами. Они научились связывать свои судьбы не с каким-нибудь конкретным смертным королем, а с самими



властными и финансовыми институтами. Властители приходили к власти и исчезали с лица земли, но влияние Вентру оставалось неизменным. Так было до тех пор, пока сохранялось правительство.

Вентру не очень охотно следовали за своими инвестициями в колонии, особенно когда речь шла о Новом Свете. В то время как спонсоры из числа Вентру богатели благодаря своим британским «партнерам», Шабаш организовывал себе убежища в каждой крупной колонии на восточном побережье Северной Америки. Молодые Вентру и прочие Сородичи из Камарильи все же находили способы отправиться в Новый Свет, но не в таких количествах, как Ласомбра, Цимисхи и остальные Каиниты Шабаша.

Таким образом, к началу Войны за независимость¹ Вентру оказались не готовы. Шабаш воспользовался организованным смертным переворотом, с самого начала запустив когти в формирующуюся нацию. Несколько князей Вентру – князьков, как их называли европейские старейшины, – сдались Шабашу. Война 1812² года позволила Шабашу нанести еще один удар, возможно, не столь эффективный, как надеялись члены секты. Вскоре стало ясно, что новорожденные Соединенные Штаты на долгие годы станут ареной битвы между сектами.

На протяжении следующих 50 лет Шабаш медленно, но верно продолжал свое вторжение на территорию Соединенных Штатов, пользуясь поддержкой со стороны британской Канады. Примерно половина их попыток проваливалась из-за внутренних распрей и предательства, чем и пользовались хитрые Вентру, предъявляя свои права на владения, которые не в силах были удержать грызущиеся друг с другом стаи. Утратив позиции на востоке, Аристократы сосредоточив все свои усилия на бурно развивающихся центральных и западных штатах, то есть на тех территориях, куда пока что не удалось проникнуть Шабашу. Чикаго, Сент-Луис, Канзас-сити, Денвер, Лос-Анджелес (на время) и Сан-Франциско стали опорными пунктами Камарильи и Вентру.

¹ 1775 - 1783 гг.

² Англо-американская война 1812—1814 годов.



Вентру никогда не уделяли рабству особого внимания. В Европе смертные считали его неприемлемым и не особо выгодным занятием. С точки зрения Вентру, все смертные были рабами - в той или иной степени. Они не терзались из-за того, что люди порабащают друг друга. На самом деле кое-кто из Вентру считал, что в рабовладении есть свой смысл. Когда этот вопрос - да еще вопрос о «правах штатов» - стал причиной войны, Вентру не поддержали ни одну из сторон. Зато они воспользовались возможностью, чтобы нанести удар в самое сердце территорий Шабаша, в то время как люди обильно поливали эти земли кровью.

В этой движимой эмоциями войне Вентру использовали малейшие преимущества и все свое влияние, каким бы незначительным оно ни было. Котерии возглавляемых Вентру «рейдеров» покусывали обе воюющие стороны, врываясь в разграбленные войсками города и изгоняя оттуда всех оставшихся членов Шабаша. Во время знаменитого марша Шермана через Джорджию Вентру и их союзники из Камарильи шли по пятам его армии, чтобы захватить новые владения в Атланте, Саванне и нескольких других городах. Вскоре в их руки попали Ричмонд, Чарлстон и прочие города юга. Нельзя сказать, что Шабаш на территории Соединенных Штатов был полностью разгромлен, но все же он понес значительные потери, что повлияло на последующие десятилетия Великого Джихада.

Войны смертных

Люди, как и Сородичи, питают склонность к конфликтам. Они часто сражаются друг с другом, иногда по пустяковым (по крайней мере с ретроспективной точки зрения) поводам, например, из-за спора о пресуществлении или присутствии Бога в Святых Дарах. Иногда в этих войнах участвуют Сородичи. На протяжении многих лет Каиниты часто приписывали себе те или иные заслуги, а Вентру в особенности любят заявлять о своей причастности к громким событиям. На самом деле



большинство вампиров вступает в конфликт только тогда, когда мелкие стычки перерастают в крупномасштабные столкновения. Только самые хитроумные старейшины или Патриархи способны исподтишка *спровоцировать* войну, но все Каиниты готовы ждать, чтобы потом, подобно стервятникам, наброситься на останки.

В древние времена, когда воевали Спарта и Афины или Рим и Карфаген, Вентру могли с полным основанием говорить о своем участии в конфликте. В те ночи Сородичи влияли на людей напрямую, во многом потому, что население великих империй прошлого по сравнению с нынешними временами было невелико. И даже тогда люди обычно стояли наравне с Сородичами. Едва ли одному Каиниту, каким бы могущественным он ни был, удалось бы втянуть в войну целую нацию. Но Вентру научились извлекать из войн пользу. Римляне и карфагеняне сражались за власть и влияние в Средиземноморье, а Вентру и их союзники тем временем смогли сокрушить твердыню Бруха.

Война всегда обнажала самые опасные качества людей. Множество отрядов выстраивалось друг против друга, готовясь убивать и умирать. Даже Сородичу пришлось бы несладко, окажись он между воюющими армиями. Численность современных армий может составлять несколько миллионов, и силу, высвобождаемую в конфликтах, не удастся контролировать ни отдельным Сородичам, ни кланам в целом. В эпоху, когда взрывы уничтожают целые города (а с ними – и убежища Сородичей), танковые дивизии перемалывают населенные пункты в труху, а с самолетов, летящих на высоте нескольких миль, на землю падает смерть, мудрые Сородичи втягивают головы в плечи и ищут надежные укрытия. Те же, кто отважится втравить людей в войну, должны соблюдать величайшую осторожность. Стоит только конфликту начаться, и он начинает развиваться по собственным законам.

Расцвет Европы

XIX век стал еще одним золотым столетием для Вентру, напоминанием о трех первых веках нашей эры, когда власть Рима была непоколебима. После кровопролитных наполеоновских войн, отметивших начало века, Британия стала ведущей державой континента, а со временем – и мира. Клан Вентру, даже после утраты позиций в Америке и неприятностей во Франции, смог занять положение, позволявшее ему наращивать влияние во всех уголках земли. Британские Вентру под властью «княгини», королевы Лондона Анны, преумножили свои состояния, опутали сетью связей Африку, Индию и Азию и расселили по новым землям своих потомков.

До сих пор по меньшей мере один Вентру владеет основанным в 19 веке доменом на землях враждебной к Сородичам Южной Африки, их власть сохранилась в нескольких крупных городах Индии, Гонконге, Макао и на Святой Земле. Вслед за британской армией они пришли на Ближний Восток, и их присутствие там положило начало крупным инвестициям в нефтедобывающую промышленность. К концу века Вентру по всему миру могли называть себя частью величайшей империи на памяти Сородичей и людей.



Положение, которое Вентру занимали в Британии, позволило им воспользоваться плодами еще одного великого события XIX века – промышленной революции. Деньги клана сыграли заметную роль в индустриализации страны. С точки зрения Вентру, чем больше людей в городах, тем лучше, в особенности если эти люди могут приносить прибыль. Вентру оставалось только разумно вкладывать деньги и наблюдать за их ростом. Они быстро устранили агентов Шабаша и анархистов, пытавшихся влиять на зарождающееся рабочее движение. Для этого им понадобилось подкупить смертных лидеров движения, надавить на рабочих и уничтожить зарвавшихся Сородичей.

Подражая деяниям Роберта Кросса, Хардештадта и прочих выдающихся немецких Вентру, члены клана в Германии воспользовались развитием промышленности и ростом националистических настроений, чтобы объединить родные земли под единой властью. Большую часть работы сделал канцлер Бисмарк, ничего не знающий об организованной Вентру охране, которая по меньшей мере шесть раз спасала его от покушений со стороны отсталого мыслящих Сородичей и назойливого Шабаша. К концу века Германия стала силой, с которой приходилось считаться, а Вентру прочно закрепились на ее территории.

В начале XX века Вентру с предвкушением смотрели в будущее. Казалось, Европа никогда ранее не была такой безопасной. Они потеснили Шабаш в Америке или остановили его распространение, и сила их росла. Постоянная поддержка со стороны Европы делала победу на этих землях неизбежной. Но XX век все изменил.

Восставший из торпора

Какие бы особенности физиологии не заставляли Сородичей погружаться в торпор и выходить из него, последствия такого события могут быть катастрофическими, особенно – на политическом фронте. Время от времени могущественный Вентру впадает в долгий сон, оставляя без присмотра обширную финансовую и политическую империю, которая очень часто становится добычей его современников и конкурентов. Пробудившись, Сородич желает вернуть себе все, что потерял. Сородичи большинства кланов соглашались с тем, что у торпора есть своя цена. Но клан Вентру не считает, что проведенное в торпоре время как-то влияет на права Сородича или, что более важно, на его звание. Поэтому высокопоставленный вампир может вернуться в мир через сотни лет и обнаружить, что признание его *достоинств* позволило ему сохранить былое положение.

Если Верить слухам, последним старейшиной клана, вышедшим из торпора, был Филипп де Марго, французский Вентру, впавший в сон в конце XVIII века. Филипп, получивший Становление в 894 году, был известен своими добродетелями, позволившими ему дважды занимать пост князя и на протяжении 30 лет выполнять обязанности архонта. В клане он получил звание *стратега* (второе по значимости рыцарское звание, признаваемое Вентру). Перед своим таинственным исчезновением в 1791 году он считался одним из ведущих кандидатов на должность юстициара. Полагая, что он погиб от рук членов Шабаша (который заявил о своей причастности к его Окончательной Смерти), Вентру напрочь забыли о нем



вплоть до того момента, когда он появился на заседании Директората в Лионе.

Будучи признанным *стратегом*, Филипп ожидает определенных знаков уважения со стороны своих ровесников и младших членов клана. К несчастью для него, сейчас ему в мире места нет. Его состояние давным-давно было разграблено его товарищами-Вентру и другими Сородичами. Оказавшись в мире, который он с трудом понимает, Филипп сейчас пытается осознать, насколько же сильно все изменилось. Различные группировки пытаются заручиться его поддержкой, не столько из-за его влияния, сколько из-за звания и отличий (*dignitas*), связываемых с его именем. Каждая группировка надеется использовать его репутацию ради достижения своих целей.

Разумеется, Филипп прекрасно понимает, что происходит. Он сстраивает группировки друг с другом, обещая им то поддержку в обмен на услуги, то полезные знакомства в обмен на ресурсы, которые позволят ему протянуть до того времени, когда он вновь обретет почву под ногами. К нему тянутся молодые Вентру, которые хотят работать вместе со старшим представителем клана, способным проявить власть – и в будущем вознаградить их за преданность. Он, в свою очередь, надеется воспользоваться их знаниями о современном мире, чтобы восстановить былую славу и почет.

Две великие войны

Первая мировая война началась неожиданно для всех, кто в ней участвовал, в том числе и для Вентру. После того, как политическое убийство положило начало боевым действиям, Сородичи Европы – и в особенности Вентру – решили укрепить свои позиции, зарыть томагавк войны и благополучно переждать шторм.

Очередная самая кровавая война в истории превзошла все ожидания и изменила Европу и мир в целом. Германия лежала в руинах, большая часть Восточной Европы обрела совершенно новые очертания. Вентру держались подальше от окопов, но их промышленные концерны во время войны сильно пострадали. Европа погрузилась в политический хаос, и многим Вентру пришлось налаживать новые контакты с послевоенными правительствами. Через двенадцать лет началась Депрессия, и дела пошли еще хуже. Немалое число выдающихся Вентру, в том числе и Роберт Кросс, покинули Старый Свет и переселились в Соединенные Штаты, надеясь воспользоваться моментом и захватить новые территории, тем самым упрочив положение Камарильи. К тому же созерцание прежних владений, пришедших в упадок, наводило на них тоску.



Когда все же началась война, Европа вновь погрузилась в хаос. *Эфоры* Вентру оказались по разные стороны линии фронта, отстаивая свои интересы. В течение пяти долгих лет почти все Сородичи Европы были предоставлены сами себе. Не лезть под бомбы, использовать любые преимущества и не высовываться – вот и все, что могли посоветовать *эфоры* своим детям. Тем временем Вентру в Америке богатели, извлекая прибыли из бурно развивающейся военной промышленности, и не жалели о прошлом. Что касается мира смертных, то Вторая мировая война положила начало медленному угасанию Европы и росту влияния Америки, в том числе и среди Вентру.

Ядерный вопрос

Ни одно событие не наводило такой ужас на людей и на Сородичей, как взрыв первой атомной бомбы над Хиросимой. Пожалуй, можно сказать, что Сородичей этот взрыв напугал еще больше, чем людей. Смертные уже знали, что их жизни могут прерваться в любой момент. Теперь же и вампиры узнали, что люди могут одним нажатием кнопки стирать с лица Земли целые города вместе со всем населением.

Вентру, поддерживавшие связи с высокопоставленными политиками и военными чинами, пристально следили за ситуацией с ядерным оружием. В начале 60-х радикальная группировка внутри клана предлагала заполучить атомную бомбу, но этот план был вскоре отвергнут как опасный и нереализуемый. Никто из Сородичей не решился бы доверить такую мощь другому Каиниту (и в особенности – Вентру). Во время «холодной войны» Вентру в основном проводили политику сдерживания. Такое оружие должно было оставаться в руках доверенных человеческих правителей, там, где до него не смогут дотянуться непредсказуемые и неуправляемые анархисты или – худший из кошмаров – Шабаш.

Страх перед Шабашем, получившим в свое распоряжение ядерное оружие, все сильнее овладевал умами Вентру. Распад Советского Союза, распространение ядерных технологий и черного рынка оружия в таких странах, как Иран, Ирак и Северная Корея, недостаточная секретность и плохая охрана радиоактивных веществ – вот что страшило Камарилью. Мало кто из Вентру сомневался, что Шабаш разрушит такие опорные пункты Камарильи, как Лондон или Чикаго, чтобы нанести удар секте.

Хотя ничто не указывало на то, что Шабаш завладел ядерным оружием (или хотя бы заинтересовался им), Директорат Вентру начал действовать. Он назначил нескольких наблюдателей, обязанных следить за распространением ядерных технологий и принимать меры по его ограничению. Агенты Вентру, действуя куда более открыто и безжалостно, чем Соединенные Штаты, уничтожили нескольких нелегальных торговцев оружием, у которых якобы был доступ к ядерному оружию. Затем, в своей обычной манере, они «унаследовали» бизнес этих торговцев. Наблюдатели, объединившись в оставшуюся без названия группу, действуют и в наши дни, хотя сейчас их интересует не столько распространение оружия, сколько деловые риски.

Холодная война



Последние пятьдесят лет стали свидетелями того, как клан Вентру вновь восстанавливает свои позиции после полувекового периода упадка и беспорядков. На протяжении четырех десятилетий холодной войны клан процветал, пользуясь паранойей обеих противоборствующих сторон, чтобы увеличить свои прибыли и запустить щупальца в разрастающийся бюрократический аппарат, который в индустриальных странах стал играть все более важную роль. Памятуя о неудаче с Крестовыми походами, сообразительные Вентру решили объединить ресурсы вопреки всем раздорам в мире смертных. Вентру по обе стороны Железного занавеса работали сообща, стараясь извлечь как можно больше выгоды из действий «подопечных» правительств.

Но все же между двумя частями клапана нарастали разногласия. Восточнее Вентру вкладывали ресурсы и время в авторитарные правительства коммунистического блока, но им противостояли могущественные русские Бруха. Особый интерес у Вентру вызывали разнообразные тайные службы, которые позволяли следить за населением и удерживать его в узде. На Западе Вентру в основном были заняты восстановлением европейской промышленности, отказавшись от феодальных отношений и аристократических связей ради крупного бизнеса и основных пакетов акций многонациональных корпораций.

Когда холодная война подошла к концу, те немногие из Вентру, что смогли приобрести влияние в рамках коммунистического блока, внезапно обнаружили, что у них отняли власть – как и у правительств, которые они поддерживали. Десять лет спустя эти Вентру по-прежнему пытались вернуть былое положение, в то время как их западноевропейские собратья, владевшие компаниями, перешли в режим жесткой экономии, чтобы инвестировать крупные суммы в национальную инфраструктуру. В результате часть Вентру Восточной Европы – в особенности в России, Польше, Болгарии и на Украине – нашла себе новое поле влияния: организованную преступность. Тем самым они вторглись в сферу интересов Бруха, и между двумя клапанами началась то вспыхивающая, то затихающая война.

В Америке Вентру радовались на удивление прибыльной послевоенной эпохе. Страх перед коммунизмом пошел клану на пользу. Они смогли вытеснить неговорчивых и неудобных смертных из правительства с помощью всего лишь нескольких намеков и пары улик, указывающих на политические симпатии того или иного человека. В 50-е годы клан процветал, позволяя своим членам укреплять позиции и готовиться к грядущим испытаниям.

И снова Вентру и Камарилья оказались меж двух огней. На западном побережье резко возросла численность анархов, которые отвергали любые притязания Камарильи на Южную Калифорнию. Меры, вовремя принятые вожаками Вентру, например, Лодином и Робертом Кроссом, позволили сдержать распространение анархистской чумы. Это восстание ознаменовало первый успешный мятеж анархов, хотя еще неизвестно, удастся ли им удержать то, что они захватили. Сейчас их положению угрожают Катаяны, во все большем количестве проникающие на территорию разваливающегося «Свободного Штата Анархов».



На границах с Канадой и Мексикой по-прежнему велика угроза нападений Шабаша. Вентру с трудом перенесли захват Шабашем крупных городов Восточной Америки, в особенности – в Новой Англии и штатах по атлантическому побережью. Причину потерь клан видит в децентрализации Камарильи и все увеличивающейся слабости перед лицом агрессивного противника. Не лучше ли открыто вступить в бой под началом (Вентру) главнокомандующего? Недавние экспедиции Черной Руки на юг страны лишь ухудшили ситуацию. Руководство Вентру в Европе не торопилось признавать, что в Штатах сложилась напряженная ситуация, но теперь неповоротливый левиафан начинает просыпаться, вызывая беспокойство у менее властных кланов.

Новая эра

Клан Вентру стоит на перепутье. После отсоединения Гангрел от Камарильи мечта Хардештадта начала лопаться по швам. Шабаш кажется сильнее, чем раньше, или, по меньшей мере, таким же сильным, каким он был на протяжении веков. Клан Вентру всегда стоял во главе Камарильи, но сейчас все чаще и чаще раздаются разговоры о том, что пора бы ему действовать, не оглядываясь на остальных, как подобает истинным вождям и князьям в полном смысле слова. Если остальные кланы захотят, пусть следуют за ним. Они могут присоединиться к Вентру, но время ожидания прошло. С каждым месяцем эта позиция приобретает все большую поддержку со стороны американских Вентру, многие из которых молоды, питают склонность к феодализму и только-только распробовали вкус власти. Более организованные европейские Вентру не желают прибегать к столь жестким мерам и не хотят признавать их необходимость. Камарилья просуществовала пять веков, и они считают, что в ней еще хватит энергии, чтобы дотянуть до ночи, когда настанет Геенна еретиков.



Другие Вентру, как старейшины, так и молодняк, чувствуют, что клану не хватает сильного руководства. Тайный Директорат в основном занят разжиганием розни среди членов клана, чтобы оправдать собственное существование и добиться своих целей. Ответом на это требование стал поиск старейших из выживших членов клана, организованный старшими Вентру, в том числе и Робертом Кроссом. Они надеются отыскать Камиллу и Лисандра. Любой из этих двоих, стоит только его пробудить, сумеет изменить жизнь клана. Разумеется, кое-кто утверждает, что оба Сородича вполне себе бодрствуют и заседают в Директорате. Хотя ни одна из точек зрения не подкреплена доказательствами, некоторые Вентру все же надеются, что старейшины проявят себя во время кризиса, но пока что это время не наступило.

Не стоит забывать и о «голубях», о тех Вентру, что хотят заключить хоть какой-нибудь мир с Шабашем. Они считают, что эта бесконечная война не имеет никакого смысла и что секты не так сильно отличаются друг от друга, как принято считать. Как бы ни насмехались члены Шабаша над Маскарадом, они все же не ходят по улицам, заявляя направо и налево о своей природе. Какие бы узы ни объединяли членов Камарильи с людьми, они все равно остаются чудовищами, питающимися кровью стада. В конце концов, даже клан Вентру, возглавивший борьбу с Шабашем, манерами и повадками напоминает вожаков самого Шабаша. Вентру редко испытывали по отношению к людям как расе какие-либо чувства, отличные от презрения: массы намного важнее отдельных личностей, но личности



могут стать пищей и полезными инструментами. Эти Сородичи говорят, что, возможно, пришло время примириться.

Сейчас число «ястребов» по-прежнему превышает число «голубей». Доводы «голубей» кажутся логичными, но в отношениях между Сородичами логика редко играет значительную роль. Вентру и Ласомбра – и Шабаш и Камарилья, если уж на то пошло, – просто ненавидят друг друга, поэтому мир между ними едва ли возможен. Поговаривают, что объединить две секты сможет только общая угроза, например, долго ожидаемое (но так и не наступившее) возвращение Патриархов, событие, которое большинству Вентру представляется невероятным. Зачем беспокоиться о том, чего никогда не случится, если враг уже известен?

Этот век имеет для Вентру огромное значение. Они по-прежнему обладают светской властью и влиянием, возможно, большим, чем любой другой клан Сородичей. Но власть их ослабевает, ее основание покрывается трещинами. Если инертное руководство не сможет обрести энергию, чтобы подтолкнуть клан к действиям, угасание станет неизбежным, потому что правительства и экономика уже выходят на мировой уровень. Но история показала, что Вентру умеют находить выход из трудных ситуаций, иногда принимая неожиданные для всех решения. Почему? Потому что, в отличие от остальных кланов, Вентру по-настоящему безжалостны, расчетливы и хладнокровны. Чтобы выжить, они пойдут на все и предадут кого угодно. Таково их наследие, их традиция, их история.

Вентру любят свою историю.

Новая штучка

Вентру, обладающие хорошей памятью и чтящие традиции, с трудом могут угнаться за технологическим развитием. В последние век-полтора эта задача стала для них практически невыполнимой. Вентру, впавший в торпор в 2100 году до н. э. и проснувшийся в 1200 году н. э., обнаружил бы изменившийся, но все же узнаваемый мир. Но вампир, заснувший в 1600 году и проснувшийся 400 лет спустя, едва ли поверил бы своим глазам. Даже те Вентру, которые каждую ночь просыпаются и могут наблюдать за эволюцией, не успевают угнаться за переменами.

Клану в целом еще предстоит войти в век информационных технологий. Традиция требует, чтобы важные встречи проводились лицом к лицу. Быстроходные транспортные средства упрощают организацию таких встреч, но отпрыскам клана и членам Директората все равно приходится съезжаться из разных стран в условленное место, чтобы принять решение, которое было бы принято на пятой минуте селекторного совещания. Электронная почта и даже срочные пересылки остаются для многих старейшин клана тайной за семью печатями, чем-то сверхъестественным.

Вместо того, чтобы хотя бы попытаться понять современные технологии, Вентру положились на своих отпрысков, разбирающихся в новинках. Подобно королям, отдающим приказы придворным магам, они сообщают своим потомкам, слугам и гулям, что те должны сделать с помощью техники, а затем ждут, когда их распоряжение будет выполнено. Обычно такие обязанности дают знающим Сородичам некоторые преимущества и позволяют рано приобрести влияние. Иногда умеющие



обращаться с компьютером юные Вентру обладают доступом к информации, которой не владеют Сородичи старше их на сотни лет. Но все же клан далек от полной компьютеризации. Многие важные распоряжения по-прежнему пишутся от руки, на бумаге ведется деловая корреспонденция, регистрируются деловые операции. До сих пор дела клана от этого не страдали. Но чем больше старейшины отстают от времени, тем уязвимей становится их положение.



Глава вторая:
CHAPTER TWO: THE
KING IS DEAD, LONG
LIVE THE KING
Король умер – да здравствует король

Дражайший сэр, - сказал он, - я вынужден просить у Вас прощения за неучтивость. Вид крови на членов моей семьи всегда действовал особым образом. Если желаете, можете назвать это идиосинкразией, но порою кровь заставляет нас вести себя подобно диким животным. К глубочайшему моему сожалению, я позабыл о манерах и позволили себе вызывающее поведение по отношению к гостю. Уверяю вас, я пытался преодолеть этот недостаток, и именно по этой причине я держусь в стороне от сородичей.

- Вампир из Кальденштайна, Фредерик Коулз.

Вентру – это не только кровь. Все они происходят от одного общего предка третьего поколения, но происхождение еще не делает вампира настоящим Вентру. Чтобы понять всю истинность этого утверждения, достаточно посмотреть на презренных отступников. Быть настоящим Вентру значит иметь особый склад ума, мировоззрение и даже стиль жизни. Чтобы стать членом клана, нужно хорошо играть свою роль.

Будучи членами клана со сложными взаимоотношениями и множеством запутанных традиций, Вентру приобретают ряд отличительных повадок и качеств. Их идеалы включают мировоззрение, разделяемое большинством членов клана. Даже те, кто идет против течения, признают идеалы клана, пусть даже высмеивая их. Не все Сородичи разделяют эти убеждения, но почти все Вентру знают о них, и многим они по-прежнему дороги. Даже если вампир не согласен с тем или иным философским постулатом, он зачастую продолжает поддерживать не нравящуюся ему точку зрения, так как она определяет Вентру, дает им цель и позволяет занять определенное место среди Сородичей – тех самых Сородичей, которыми Вентру вынуждены управлять.

Noblesse Oblige



Вентру, чьи предки стояли во главе третьего и последующих поколений, считают, что они могут руководить другими кланами (если уж не править ими напрямую), и на то у них есть право и причины, подкрепленные историческим прецедентом. Некогда европейские короли аналогичным образом обосновывали свою власть: божественное право. Через Своего посланца, Каина, Господь избрал нас и повелел нам править Сородичами, и да будет так. Природные склонности Вентру к руководству, управлению и прямому контролю лишь придают вес их притязаниям. Каин создал их, чтобы они вели за собой его потомков, и поэтому они должны – не могут, но *должны* – править.

Божественное право означает такую же ответственность. Вентру существуют не затем, чтобы править остальными Сородичами, как господа правят рабами. Нет, все совсем не так. Каин щедро одарил их, чтобы в годы горестей у остальных его детей были сильные, умные правители. Вентру часто называют себя «пастырями» или «управителями» своих собратьев-Каинитов. Многие из них никогда не забывали выражения, пришедшего из тех времен, когда правила знать: *noblesse oblige*.

Это французское выражение можно понять следующим образом: Вентру чувствуют себя обязанными трудиться на благо Сородичей ради процветания всех потомков Каина. Они должны вознаградить общество за полученную власть, положение и способности. Вентру всю свою не-жизнь готовы посвятить служению великому делу, которое в наши ночи называется «Камарилья». Они – самый влиятельный клан секты, и само ее существование зависит от того, смогут ли они сохранить силу. Поэтому стремление к власти и влиянию – это не эгоистичные порывы, но благородное поведение. Их сила нужна остальным шес... *пяти* кланам.

Разумеется, Вентру не считают себя хоть в чем-нибудь обязанными тем, кто отверг их помощь. Клан Шабаша давным-давно утратили право рассчитывать на защиту со стороны Вентру. Не так давно Гангрел тоже отвернулись от избранников Каина. Мало кто из Вентру испытывает симпатию по отношению к этим звероподобным париям. Гангрел сделали свой выбор, так пусть теперь разбираются с последствиями. Этот же принцип применяется и по отношению к отдельным Сородичам. Когда вампир открыто заявляет о





своем выходе из Камариллы – этим часто похваляются анархи, – большинство Вентру отказывается от своих обязательств по отношению к нему, особенно если эти обязательства не приносят им выгоды. Долг – это улица с двусторонним движением.

Dignitas

Большинство членов клана впервые осознало роль руководства в ранние ночи Римской республики. Стоит ли удивляться, что многие свои идеи и идеалы они позаимствовали у почтенных римских предков? В период расцвета Республики великие люди совершали великие поступки, создавая империю, которая расширялась быстрее, чем любая другая империя в истории людей и Сородичей. Они вели войны, сходились в яростных политических баталиях и разрушали города не только из-за жажды наживы или власти. Они поступали так потому, что этого требовали их *dignitas*.

Понятие *dignitas* с трудом поддается объяснению. Оно подразумевает не только достоинство, но и многие из добродетелей, почитаемых в японской культуре и обозначаемых словом «лицо» (как в выражении «потерять лицо»). *Dignitas* – это место человека в обществе, мера его достижений, его социальный статус, его честь. Для римских патрициев *dignitas* было мерилom человека, его значимости и личных качеств.

Вентру охотно восприняли – и разработали – концепцию *dignitas*. Это слово означает все, что они в течение тысячелетий почитали священным и существенным. Вентру считают себя патрициями среди Каинитов (так оно и есть на самом деле), высокородными аристократами с хорошими манерами, которые действуют в соответствии с правилами чести и вправе ожидать уважительного отношения к себе. Для многих Вентру, как и для древних римлян, *dignitas* – это все.

По мере того, как возрастает значимость вампира, растет и его *dignitas*. Это своего рода сумма всех его достижений. Выигранные битвы, заключенные союзы и занимаемые должности увеличивают *dignitas* Вентру. В то же время проигрыши, признанные неудачи и проглоченные оскорбления снижают его статус. *Dignitas* Вентру может как возрасти, так и уменьшиться. У многих Вентру страх потерять лицо и вызванный этим обстоятельством гнев намного сильнее боязни огня или Окончательной Смерти. Для клана, чтящего историю, потеря жизни значит меньше, чем утрата наследия.

Увеличение *dignitas* – это та цель, которую многие Вентру неустанно преследуют на протяжении всех своих ночей. Разговоры об «обязывающем положении» и сохранении Камариллы – это хорошо и, теоретически, важно, но все же большинство Вентру в первую очередь стараются повысить свой личный статус. Вентру не принижают концепцию *dignitas* точными подсчетами; у них нет никаких «очков *dignitas*» или системы наград. Это качество нематериально, как слава или репутация. Чтобы увеличить *dignitas*, нужно не просто добиться успеха, но добиться его правильным способом. У Сородича, достигшего очередных политических высот обычным образом, *dignitas* будет больше, чем у того, кто поднялся за счет другого Вентру или пренебрег репутацией клана и приличиями. Имидж,



традиции и личностные качества влияют на *dignitas* ничуть не меньше, чем деньги, влияние и власть.

Практически нет таких проступков (кроме нарушения одной из Традиций), к которым клан относился бы столь же отрицательно, как к беспочвенным попыткам оспорить *dignitas* Сородича. Вентру с большой серьезностью воспринимают покушения на свой статус. Распространение слухов, приписывание себе чужих достижений и беспричинное оскорбление Вентру (как публичное, так и с глазу на глаз) – вот лишь несколько способов уменьшить *dignitas*. Таким образом можно приобрести врага до конца не-жизни и навлечь на себя поистине серьезное наказание или взыскание. И в наши ночи сохраняется вражда между старейшинами, один из которых счел, что праздное замечание, сделанное на каком-нибудь светском приеме в XVI веке, угрожало его *dignitas*. Разумеется, этот пример нельзя считать типичным, но все же он указывает на существование определенной тенденции. Порою Вентру и в самом деле обращались к старейшинам и князьям с просьбой разрешить им уничтожить молодого Сородича, необдуманно оскорбившего их.

Взаимопомощь

Наверное, ни один обычай не отделяет Вентру от остальных кланов так, как их Закон Взаимопомощи. Хотя члены других кланов, как, например, Тремер, тесно связаны друг с другом и часто оказывают поддержку своим братьям, ни у кого из них нет традиции безоговорочной, обязательной помощи попавшему в беду соклановцу. Многие Аристократы считают, что именно эта традиция обусловила силу клана. Они могут сражаться и соперничать друг с другом, но в годину бедствий все Вентру будут сражаться плечом к плечу, нравится им это или нет.

Этика взаимопомощи требует предоставить собрату-Вентру, который попросит об этом, всю возможную поддержку, невзирая на личные обиды и желания. По общему признанию, на практике это правило труднореализуемо. Многие Вентру научились доказывать, что укрепление их собственного положения и ослабление или крушение соперника пойдут тому Аристократу на пользу. Их аргументы во многом отражают взаимоотношения между кланом и Камарильей. Если же отойти от семантических разногласий, то ни один Вентру никогда не станет по доброй воле причинять вреда тому, кто, ссылаясь на традицию, просит его о гостеприимстве, и мало кто из членов клана допустит, чтобы его гость пострадал. Кары за такое поведение поистине суровы, начиная от бойкота и заканчивая клятвами мести. Когда Вентру просит о помощи, его собрат должен откликнуться и выполнить просьбу. В ответ он может рассчитывать на точно такую же услугу.

Уважать другого Вентру – значит не покушаться на его территорию, не соперничать с ним в его владениях и, самое главное, не оспаривать его *dignitas*. Это также значит, что Вентру окажет помощь попавшему в беду собрату, и не важно, что ему самому этот поступок доставит массу неудобств. Традиция взаимопомощи восходит к временам древнего Рима, когда Вентру наращивали мощь, противостоя остальным кланам. Хотя у Вентру теперь есть пять «двоюродных» кланов, к которым можно



обратиться за помощью, они предпочитают полагаться на собственные силы. Когда Вентру просит, вы делаете.

Просьба во многом определяется традицией. Форма вспомоществования может быть любой, особенно среди либеральных Вентру, готовых изменить традицию ради выгоды: можно просить о помощи, об услуге, о предоставлении информации, о наставлении. Вентру может безнаказанно отклонить такую просьбу. Чтобы воззвать к Закону Взаимопомощи, член клана должен произнести ритуальную фразу: «Я молю тебя о помощи, брат», или воспользоваться любым другим из полудюжины установленных выражений. Честь и обычай обязывают Вентру помочь Сородичу, обратившемуся к нему с такой просьбой. Но все же просителю лучше не беспокоить Вентру по пустякам. Если Шабаш не ломится к вам в дверь, а конкуренты не собираются поглотить вашу корпорацию, вы, обращаясь за помощью, рискуете лишиться *dignitas* в глазах соплеменников. Просить о помощи в беде не стыдно. Стыдно просить о помощи из страха или недомыслия.

Иногда случается так, что два или более Вентру обращаются с просьбой к одному и тому же Сородичу. В этом случае предпочтение, как правило, отдается старшему из них. Если помогающий вампир считает, что ресурсы позволяют ему помочь и младшему собрату, он может уделить ему часть внимания. Такие ситуации возникают довольно редко. Если Вентру вызывает о помощи, значит, он действительно попал в беду и у него нет времени думать об окружающих. Но выдающийся или влиятельный Вентру все же может выбирать, кому он будет помогать. Он может поддержать старшего Сородича, но если он решит, что у того хватает собственных ресурсов, он окажет помощь новообращенному.

Невозможность помочь означает потерю *dignitas*, утрату статуса и влияния. Более того, если Вентру намекнет, что кто-то из братьев отверг его просьбу о помощи, оскорбленный Сородич имеет все основания для официальной жалобы. Как и многое внутри клана, наказание за этот проступок обычно зависит от *dignitas* и значимости жалобщика. Юнцу, отказавшему в помощи могущественному князю, могут грозить кровавые узы или даже Традиция Уничтожения. Князь, проигнорировавший просьбу новообращенного, может отделаться штрафом или же пообещать тому покровительство, в зависимости от сведений, полученных Директорией. Но все же такое случается редко. Вентру гордятся своей помощью товарищам по клану. Эта традиция, на их взгляд, не просто возвышает их и выделяет среди остальных кланов, но и позволяет рассчитывать на то, что кто-нибудь окажется у них в долгу. Для Вентру, как и для высокомерных Тореадоров, обязательства дороже золота.



Вежливость

Вентру, которые на протяжении пяти тысяч лет получали благородное воспитание и существовали в определенной культурной и социальной среде, придают большое значение манерам. Этикет Вентру может быть чрезвычайно запутанным, особенно в Европе, где до сих пор сохраняются некогда утвердившиеся правила поведения. В Новом Свете формальностей меньше, но только по сравнению с Европой. По нынешним меркам, даже самые шумные из городов Старого Света кажутся несовременными и чересчур приличными.

Для Вентру вежливость – это не просто соблюдение установившихся обычаев и правил. Она выполняет несколько важных функций, особенно когда членам клана нужно преодолеть мелкие разногласия и проявить уважение к социальному положению. По природе своей Сородичи – существа легковозбудимые, склонные долго помнить об обидах и слишком остро реагировать на них. Стоит вспомнить о том, с каким трепетом среднестатистический Вентру относится к *dignitas*, и становится понятно, что вежливость – это не просто вопрос воспитания, но необходимое условие выживания. Некоторая замысловатость, обходительность и отстраненность в общении помогают смягчить угрозу, возникающую из-за взрывных характеров собеседников. Разговор становится менее напряженным, если слегка отвлечься от реальности. Пустословие и почтительные интонации как бы обволакивают два самолюбивых эго, из-за чего имеющиеся противоречия становятся не так важны, как сказанные слова и манера, в которой они были произнесены.

Вентру, не связанные тесными личными отношениями, обычно обращаются друг к другу с соблюдением всех формальностей, по званию или фамилии, в зависимости от ситуации. Не получив предварительно разрешения, они не задают личных вопросов. Вежливая беседа означает, что собеседникам не наносят оскорблений (открытых или завуалированных), не допускают непрошенной критики вышестоящих или равных по положению Сородичей и не говорят вне очереди. Большинство разговоров начинается с пустой болтовни на незначительные темы, чтобы обе стороны смогли расслабиться. Чаще всего речь идет о текущих делах или светских мероприятиях – эти темы доступны каждому и не вызывают сильной эмоциональной реакции. Разговоры Вентру часто кажутся многословными, но приятными. Мало кто из величавых Вентру станет повышать голос или игнорировать слова собеседника. Какие бы чувства не бушевали у него в груди, ни один Вентру с *dignitas* не проявит их.

Контроль

Зверь таится в холодном сердце каждого вампира, хотя Вентру и не любят признавать этого. Аристократы часто беспощадно укрощают своего Зверя и стараются держать его в узде – ведь даже самый пресыщенный из старейшин может сохранить в себе каплю *humanitas*. Некоторые надменные Вентру вообще отказываются признавать существование внутреннего чудовища, заявляя, что это проклятие лежит лишь на других, младших семействах. Другие признают наличие неконтролируемых порывов, но гордятся своим умением подавлять их. В любом случае все



Вентру, за исключением самых жестоких, придают огромное значение самодисциплине. Самоконтроль открывает путь к успеху, отделяя Аристократов от всех, кто позволяет себе поддаться чувствам. Власть над эмоциями, как и все прочие описанные здесь черты, помогают определить Вентру.

Впадение в бешенство, разумеется, считается наиболее вопиющим примером потери самоконтроля. Как ни странно, но этот проступок Вентру охотно прощают. Зверь живет во всех потомках Каина, как бы они ни отрицали этого. Вампир, впавший в бешенство, явно вышел за пределы благоразумия. Можно надеяться, что Вентру сможет лучше контролировать себя в схожих обстоятельствах, но все же он не застрахован от подобного рода неприятностей. Если утративший самоконтроль Сородич не наносит ущерба Маскараду и не вредит благополучию потомков Каина, его можно простить.

Менее простительны не столь серьезные промахи, возможно, из-за своей алогичности. Вентру должен контролировать все прочие свои эмоции или хотя бы делать вид, что ему это удастся. Гнев не должен перерасти в ярость, влечение – в похоть, любопытство – в одержимость. Выкрики, потрясание кулаками, неудержимый смех, тем более – какой кошмар – кровавые слезы считаются верхом непристойности. Благовоспитанный, учтивый Сородич с высоким *dignitas* просто не позволит себе такого. Это просто не принято.

Утрата контроля не просто неприлична, она еще и ведет к совершению ошибок, а расчетливые Вентру не выносят ошибок, которых можно было избежать. Однако в случае опасности вожди должны действовать, иногда не имея всей нужной информации. Разумеется, невозможно постоянно принимать идеальные решения. Ошибки случаются, но это не повод мириться с промахами, совершенными из страха, под влиянием ненависти, похоти или даже ошибочно выбранной привязанности. *Dignitas* не позволяет действовать подобным образом. Поддавшись чувствам, Вентру как бы нарушает обязательства перед кланом и Сородичами, для которых он должен быть примером.

Жестокость

Вентру, с их благородными идеалами и желанием служить Сородичам и Камарилье в Последние Ночи, наделены одним весьма неприятным качеством – жестокостью. В основном это связано с их отношением к обществу: по их мнению, организации и идеи намного важнее отдельных личностей (в особенности – стада и не входящих в Камарилью Сородичей). Даже потомки самого Вентру, в особенности молодые вампиры младших поколений, не могут рассчитывать на сочувствие или внимание. Так уж получилось, что, вопреки всем разговорам об обязанностях пастырей и благородных вождей, Вентру практически не интересуют судьбы отдельных Сородичей – за исключением своей собственной. Многие из них сохраняют такое отношение и к некоторым из своих отпрысков. Если Камарилья процветает (с точки зрения Вентру), гибель нескольких беспокойных сородичей ничего не значит.



Разумеется, мудрые Сородичи не озвучивают столь неблагородные мысли. И все же это явное лицемерие побуждает многих Каинитов сплотиться против несговорчивых Вентру.

В вампирском сообществе, где уничтожить собрата можно только при наличии разрешения, эта жестокость проявляется в политической или социальной деятельности. Когда речь заходит о заключении и нарушении договоров, Вентру не знают удержу. Их вежливость, устаревшие традиции и благородные манеры не могут скрыть того простого факта, что ради своей выгоды – которую они охотно представят как выгоду для всех Сородичей – они пойдут на что угодно, стоит им только увериться, что результат стоит усилий. Можно сказать, что Вентру не склонны разрушать связи, прекращать дружеские отношения или идти на риск ради незначительного выигрыша. Лучше проиграть и выжить, чтобы сохранить ресурсы и продолжить бой на следующую ночь. Но стоит только Вентру почуять лакомый кусок, и его ничто не остановит.

При общении с другими Сородичами Вентру соблюдают некоторую осторожность; согласно их моральному кодексу, любой вампир имеет право на существование и даже на власть. Стадо подобных прав лишено. По большей части люди воспринимаются как рабочие муравьи или крестьяне из давно минувшего прошлого. Люди нужны, но незаменимых среди них нет. Можно лишить целую семью средств к существованию, чтобы помешать сопернику, и тут же забыть об этом. Приказ убить несговорчивого лидера профсоюза или оклеветать политика, которого затем можно будет шантажировать, отдается так же легко, как распоряжение камердинеру приготовить на завтра серый костюм. Даже такой довольно интимный процесс, как поиск информации в памяти человека и манипулирование воспоминаниями для Вентру не окрашен эмоциями. Отдельные представители стада не имеют никакого значения.



Нельзя сказать, что Вентру ненавидят людей или считают их низшим звеном в пищевой цепочке, из-за чего их можно убивать и мучить, как это свойственно Шабашу. Вентру просто не считают нужным рассматривать людей по отдельности, в отрыве от общности. Человечество, а не человек, создало Инквизицию – так гласит еще один афоризм Вентру. Вентру быстрее, чем остальные, забывают, что некогда сами были людьми. Человек, в котором они не заметили некоей изюминки, которая сделала бы его ценным ресурсом, а то и возможным гулем или потомком, в их глазах ничего не значит. Используйте их, терзайте их, просто убивайте их – если, конечно, это не нарушит Маскарад, – словом, поступайте с ними так, как вам заблагорассудится.

Предубеждения

Согласно устным преданиям и хроникам, Вентру давали Становление только тем, кто был «достойн» такой чести. На протяжении веков клан принимал в свои ряды дворян, религиозных деятелей и доблестных воинов. Чтобы вступить в этот эксклюзивный клуб нежити, нужно соответствовать чрезвычайно высоким стандартам. Вентру нужны те, кто привык к власти и влиянию, для кого господство стало неотъемлемой частью личности. Иными словами, Вентру по большей части нужны мужчины.

Хотя после становления пол Сородича не имеет никакого значения (народ Каина придерживается принципов равноправия, хотя и не лишен некоторых предубеждений), до судьбоносной ночи он играет немалую роль. На протяжении веков и даже тысячелетий женщины в западных странах не могли приобрести такого влияния, как мужчины. Разумеется, были и исключения, но в основном они лишь подтверждали правило. Несколько древних могущественных женщин-вампиров заслужили уважение клана. Но все же число мужчин намного превосходило число женщин, особенно среди старших Сородичей, и эта диспропорция сохранилась до наших ночей. Клан Вентру во многом похож на закрытый «мужской клуб» с дурной репутацией.

Что касается этнического состава клана, то в основном его члены принадлежат к европеоидной расе. Число африканцев, азиатов и латиноамериканцев среди них примерно такое же, как в окружающем обществе. В тех уголках мира, где космополитизм не в моде, этническое разнообразие может быть еще меньшим.

Вентру часто обвиняют в старомодности. Говорят, что клан застрял в прошлом и не желает меняться. Это утверждение, хотя оно и не полностью соответствует истине, все же нельзя назвать лживым. Сейчас Вентру уделяют полу и национальности примерно столько же внимания, сколько то сообщество, в окружении которого они обитают. Они не колеблясь обратят негра или женщину с большим потенциалом. Но все же некоторых Вентру такой подход не устраивает. Они росли в другие времена, когда принято было верить во врожденное превосходство, и даже смерть не смогла разрушить их предубеждений относительно цвета кожи и формы гениталий. Такие приверженцы старины по-прежнему смотрят на женщин сверху вниз, отрицают достижения национальных меньшинств и сдерживают развитие клана своими замшелыми представлениями о мире.



К сожалению, Сородичи, занимающие высокие посты, в особенности – в доменах Европы и Ближнего Востока, оставались у власти на протяжении столетий, с незначительными перерывами. В их владениях по-прежнему процветают древние предрассудки. Кое-где до сих пор действуют эдикты, запрещающие обращение определенных категорий смертных, но прогрессивные мыслители из числа Вентру смотрят на эти пережитки прошлого с неодобрением. В результате большая часть ограничений была отменена (по крайней мере, официально). И все же Сородичам «неподходящего происхождения» приходится преодолевать предубеждения старших собратьев. Тех из них, кто не принадлежит к клану Вентру, упрямые старейшины часто обливают презрением. К Вентру проявляется несколько большее уважение, как того требует *dignitas*, но покровительственные улыбки не всегда позволяют скрыть отвращение.

Организация клана

В последнее время многие сравнивают клан Вентру с корпорацией. Хотя это сравнение кажется (а в некоторых аспектах и является) достаточно оправданным, назвать его правильным нельзя. Существующая иерархическая структура клана на много веков старше современных корпораций и проистекает, скорее, из классической древности. В Европе многие кланы до сих пор используют латинские и греческие наименования, на протяжении тысяч лет служившие для обозначения Вентру, хотя в Новом Свете в последнее время в моду вошли термины из современной деловой лексики. В любом случае эти названия одновременно точны и обманчивы.

Структура клана во многом напоминает политические институты Римской Республики. Хотя элементы демократии, присущие классической системе, давным-давно исчезли, некоторые названия и общая структура сохранились. Эта система существует параллельно с организацией Камарильи. Так, Сородич может одновременно занимать должность в клане и в Камарилье. Вентру больше ценят звания, полученные в Камарилье, чем свои собственные устаревшие титулы, за исключением разве что самых высоких (например, членов Директората). Хотя сами Вентру обращают внимание на оба звания, за пределами клана их положение во внутренней иерархии мало кого волнует. Стремясь приобрести уважение и почитание других Сородичей, Вентру стараются добиться званий и должностей, которые будут одинаково цениться как их собратьями, так и прочими Каинитами.

Вентру гордятся тем, что каждый член клана занимает определенное место в иерархии и знает о своих правах и обязанностях по отношению к собратьям. Разумеется, структура клана ничем не напоминает жуткую иерархическую пирамиду Тремер или военную организацию. Вампир вовсе не обязан карабкаться по должностной лестнице. Скорее, члены клана продвигаются от звания к званию (получая свою долю почестей) в соответствии со своими способностями и состоянием. Вентру считают, что такая система делает структуру клана более гибкой, позволяет заметить таланты и, при желании, вознаградить их. На последнее обстоятельство



старейшины клана часто указывают юным Вентру, разочарованным и раздосадованным незначительными успехами в не-жизни.

Молодняку клана и в самом деле есть на что жаловаться, хотя самые разумные из них озвучивают претензии вполголоса, опасаясь повредить своему карьерному росту. Чтобы продвинуться в системе клана, одних способностей недостаточно. Старейшины, а именно - местный и международный Директораты, решают, кто и когда пойдет на повышение. Что бы ни говорили старейшины клану в целом, их решения никогда не зависят (и не зависели) только от способностей и достижений вампира. Личные привязанности, сотрудничество, зависть, связи, взятки, долги и уйма прочих чисто политических факторов - все играет свою роль и является частью социального окружения, в котором создается статус Вентру. Сородич, желающий возвыситься, должен хорошо усвоить правила игры и не нажить себе слишком много врагов (или же приобрести достойных союзников). Некоторых такое положение дел не устраивает. Большинство признает существующую систему и считает, что она учит взаимодействовать с миром так, как оно подобает Вентру.

Следует отметить, что практически любой Вентру, за исключением тех случаев, когда один из описанных ниже органов власти открыто наложит запрет, может вступить в иерархию. Различные организации клана управляют огромными активами, большая часть которых состоит из взносов, сделанных отдельными членами клана. Теоретически, самые бедные и незначительные Вентру могут жертвовать на нужды клана один мексиканский песо в год и все равно пользоваться всеми преимуществами своего места в иерархии. На самом деле такая ситуация возникает редко. На высших ступенях иерархии обычно стоят богатые и влиятельные Сородичи. Для менее выдающихся Аристократов выгода заключается в том, что им нечасто приходится пополнять активы клана за свой счет. «У Вентру нет сборов и десятин», - гласит пословица, и большая часть молодых Вентру предпочитает взаимодействовать с миром на своих условиях, по крайней мере, до тех пор, пока возможность занять уважаемое положение среди сверстников имеет для них большее значение, чем полировка серебра на званных вечерах у старейшин.

Звания

Вентру любят звания и должности, хотя мало кто из них признается в подобной эмоциональной привязанности, тем более - в склонности к церемониальным именованию. Вентру четко различают два вида званий: местные и на уровне клана в целом. В обоих случаях высокопоставленные Вентру имеют решающий голос при решении вопросов о повышении или понижении в звании других членов клана. Выборы не проводятся, никаких гарантий сохранения «рабочего места» не существует.

Звания в клане

Директорат (Совет эфоров)

Большинство юных Вентру слышали о Директорате, таинственном объединении 12 (или около того) старейшин, который имеет огромную власть над кланом. Старшие Вентру помнят его прежнее название - Совет



эфоров, под которым это объединение было известно на протяжении многих веков. Традиционное название было позаимствовано у органа правления древней Спарты. Клан ввел это наименование в эпоху Возрождения, так как слово «сенат» вызывало неприятные ассоциации, к тому же казалось неподходящим для обозначения органа власти, состоящего менее чем из трех дюжин Сородичей. Прежние термины продолжают использоваться и в 21 веке, хотя названия «Совет Директоров» и «Директорат» постепенно входят в моду.

Эфоры или директора, устанавливают прецеденты в «клановой политике». Что именно означает эта фраза, во многом зависит от интерпретации: отдельные князья Вентру, конечно же, обладают в своих владениях неоспоримой властью. У юстициара клана, разумеется, есть свои полномочия, обязанности и свободная воля. Представитель Вентру в Тайном Совете Камарильи тоже обладает определенной властью. Чем же, в таком случае, занимаются эфоры?

Во-первых, Совет эфоров управляет частью вложений клана и его владениями. Вентру обладают значительными валютными резервами, распределенными по банкам и тайникам по всему миру. Они владеют недвижимостью, им принадлежат доли в капитале всех крупных (и большей части мелких) корпораций, а часто – и контрольный пакет акций. Эти ресурсы позволяют оказывать помощь нуждающимся членам клана и наделять их значительным экономическим и политическим влиянием, если на то будет их желание. Там, где отдельные Вентру будут мешать друг другу и в результате ничего не добьются, или же в тех случаях, когда они не смогут собрать достаточно ресурсов, чтобы повлиять на ситуацию, Совет эфоров может выступить в качестве руководящего органа или кредитной организации. Так, группа Вентру, желающая создать глобальную сеть связи, может не только обратиться к эфорам с просьбой о начальном капитале, но и пригласить их в управляющий орган, не являющийся частью самой компании (тем самым заверив соучастников, что партнеры не приобретут чрезмерного влияния на их сферу деятельности). Управление этой обширной незримой финансовой империей само по себе занимает много времени.

Эфоры выбирают представителя Вентру в Тайном Совете Камарильи. Сородич, удостоиваемый этой высочайшей чести, всегда является выходцем из их рядов, хотя его (или ее) имя держится в тайне (как и имена большей части эфоров, которые действуют в основном через помощников или агентов). Такое влияние на политику Камарильи гарантирует, что Вентру будут с вниманием относиться к воле Совета эфоров. В конце концов, большая часть членов клана надеется в одну прекрасную ночь удостоиться высоких почестей, будь то звание князя, архонта или даже юстициара.

Эфоры также определяют политику клана в целом, когда того требуют обстоятельства. Обычно от этих установок зависит, какую позицию займут Вентру в вопросах политики и безопасности Камарильи. Когда эфоры принимают подобное решение, ожидается, что все члены клана будут следовать их распоряжениям. Хотя многие Вентру могут с легкостью проигнорировать эти указания, князья, примогены и прочие старейшины на заметных должностях обязаны соблюдать волю эфоров. Обычно к вопросам политики причисляют отношения с Шабашем и



действия против него, сдерживание растущего могущества Тремер, отношение к Каитиффам и прочее в том же духе. Эфоры уделяют внимание и более приземленным проблемам, например, решают, какой партии оказать поддержку на выборах, какая доля акций должна быть продана и по какой цене, и тому подобные политические и экономические вопросы.

Возможно, самая важная обязанность Совета эфоров - это их участие в решении внутриклановых споров. Когда Вентру не могут прийти к согласию (что случается довольно часто), или когда кто-то из них нарушает одну из бесчисленных традиций клана, дело передается на рассмотрение в Директорат. Менее значимые вопросы решаются на местном уровне, но когда в столкновение вступают интересы двух могущественных членов клана, право окончательного решения принадлежит эфорам. Обычно споры возникают из-за распределения зон влияния и прав на владения. В большинстве случаев лидеры клана позволяют отдельным Вентру решать эти вопросы самостоятельно - таков путь Джихада. Но иногда приходится вмешиваться эфорам, особенно когда спор быстро разрастается и охватывает все новых участников.

Преступление - еще одна область деятельности для эфоров. Когда Вентру нарушает традиции клана, он рискует не только *dignitas*, но и положением внутри клана и даже собственным существованием. К самым серьезным преступлениям относится убийство другого Вентру и отказ откликнуться на призыв о помощи. Оба случая так редко попадают в поле зрения Директората - хотя, без сомнения, подобные проступки совершаются довольно часто, - что его члены обладают всей полнотой власти в решении этих вопросов. Выдвигается обвинение, после чего ответчик предстает перед эфорами (не обязательно всеми), чтобы подвергнуться допросу. Обычно эфоры вершат суд, укрывшись за занавесом или двусторонним зеркалом, или же из темноты, чтобы обвиняемый не мог увидеть или услышать их. Адвокат опрашивает свидетелей и проводит перекрестный допрос подсудимого. Суд редко длится дольше, чем несколько ночей, и в том случае, когда дело вызывает некоторые сомнения, эфоры могут прибегнуть к помощи банальных Дисциплин, чтобы установить истину.

Выяснив все обстоятельства дела, эфоры могут выбрать для виновного одно из нескольких наказаний. К Окончательной Смерти приговаривают лишь в крайнем случае, так как ни один клан не обладает подобной властью над своими членами, по крайней мере, при буквальном прочтении Традиций Камарильи. На самом деле за свою долгую историю Совет эфоров вынес не один смертный приговор, хотя и не признается в этом. Эфоры могут лишить Вентру званий, владений, покровительства, в некоторых случаях они приговаривают вампира к тюремному заключению (иногда - с колом в сердце, чтобы усилить наказание). В исключительных случаях Совет эфоров может вынудить виновного вампира согласиться на установление уз крови или с пострадавшей стороной, или с одним из влиятельных и ответственных членов клана.

Помимо всех этих мирских обязанностей, у Совета эфоров есть еще одна обязанность, которую не так просто описать словами. Директора задают тон для всего клана. Их мировоззрение, стили управления, политические пристрастия обсуждаются на всех уровнях, в той или иной



степени влияя на всех членов клана и позволяя понять, как надо (или не надо) вести дела. Будучи самыми влиятельными представителями самого богатого клана, они обладают огромными связями и множеством слуг и могут оказывать влияние на события глобального масштаба. Помимо этого, они способны на широкомасштабные действия, так как их объединенное могущество – в особенности при взаимодействии с миром смертных – может соперничать с властью правительств крупных стран. То, что мало кто из Вентру знает, кто именно заседает в Совете, делает их власть еще более пугающей и таинственной. Если какое-нибудь объединение и заслуживает звания тайных владык, то это эфоры.

Разумеется, столь величественные идеалы и масштабные действия выходят далеко за рамки сфер влияния практически любого отдельно взятого Вентру. Новообращенный, которому сир не позволяет шантажировать полицейского детектива, едва ли привлечет внимание Совета эфоров, и мало кого из директоров заинтересует Аристократ 13-го поколения, вздумавший поглумиться над одним из принципов *dignitas*. Как и во всех политических делах и в полном согласии с самой природой империи Вентру, отдельные личности значат намного меньше, чем деятельность крупного органа власти.

Старейшины (*Strategoi*, стратеги)

Многие достойные члены клана не заседают в Совете Директоров. Некоторые из них носят титул князя, другие – звание примогена, но все они пользуются в клане огромным уважением. Они известны намного более широкому кругу лиц, чем эфоры, по меньшей мере, среди членов клана, так как их не окружает завеса таинственности. Без сомнения, часть тех, кого широкая общественность знает как *strategoi*, одновременно является и эфорами. Узнать, как обстоят дела на самом деле, не представляется возможным. Вне зависимости от своей принадлежности к Директорату, все *strategoi* исполняют почетные обязанности «военачальников» клана Вентру, на что намекает их название. Они проводят в жизнь решения таинственных эфоров, принуждая всех соблюдать волю Директората. По большей части они – единственные Вентру, кто поддерживает прямые, может быть, даже личные отношения с Советом эфоров.

Strategoi отвечают за реализацию ежедневных, рутинных решений эфоров. Каждый из них отвечает за свою сферу деятельности. На территориях с высокой плотностью населения их власть может распространяться лишь на несколько сотен квадратных миль, но старейшины, обитающие на равнинах канадского и американского запада, порою отвечают за целые штаты. Обычно *strategoi* устраивают себе убежища на подвластных территориях, часто являясь при этом примогеном или уважаемым старейшиной. Князья среди них встречаются довольно редко, так как княжеские обязанности по отношению к подданным отнимают слишком много времени, чтобы их можно было успешно совместить с деятельностью *strategoi*.

Из ночи в ночь *strategoi* наблюдает за коммерческой и политической деятельностью Вентру своего региона, не забывая при этом и о собственных нуждах и *dignitas*. Во время кризиса *strategoi* обязаны



проследить за воплощением в жизнь принятых Директоратам решений, касающихся вторжений Шабаша, взбунтовавшихся анархов или заигравшихся во власть Каинитов, чьи действия угрожают владениям Вентру. Разумеется, официально они не могут приказывать князьям, но благодаря поддержке эфоров они получают в свое распоряжение ресурсы, объем которых превышает их и без того немалые состояния. Стратеги могут помочь в разрешении внутриклановых споров или привлечь внимание Директората к излишне норовистому Вентру. В целом, их полномочия аналогичны обязанностям юстициара Камарильи, хотя и распространяются только на клан Вентру.

Исполнители (ликторы)

Стратеги редко сами пачкают руки грязной работой. Они решают, как именно должна быть исполнена воля эфоров, а затем дают задание своим ликторам. Если стратегов можно сравнить с юстициарами, то ликторы – это архонты. Молодежь часто называет их «антикризисными управляющими», то есть теми сотрудниками корпорации, кто переходит из отдела в отдел, решая возникшие проблемы. Ликторы занимаются тем же самым на уровне всего клана Вентру.

Ликторы специализируются в решении того или иного типа задач. Часть из них занимается финансовыми вопросами, другие обладают выраженными чертами лидера, третьи отличаются выдающимися дипломатическими способностями. Если у старейшины Вентру или одного из консорциумов клана возникают неприятности, с которыми они не в состоянии справиться самостоятельно (группа старейшин с трудом признает поражение, но для вызова ликтора достаточно обращения одного уважаемого Вентру), они обращаются к своему стратегу с просьбой о помощи. Обычно эта помощь приходит в лице ликтора. Чаще всего этого бывает достаточно. Само присутствие представителя стратега (а значит, и эфоров) позволяет склонить Вентру к совместному решению проблемы под руководством ликтора – решению, которое они смогли бы принять и сами, если бы на время позабыли о



мелких разногласиях.



Звание ликтора весьма почетно, особенно среди относительно молодых (до 200 лет) членов клана, стремящихся повысить *dignitas*. Бывало так, что ликтор вступал в город, полный враждующих Вентру, чтобы в конце концов, когда все будет сказано и сделано, получить титул князя. К тому же ликтор, получая звание, вступает пусть на долгий, но верный путь к должности стратега, а может быть, и эфора. Но появившиеся возможности часто ставят под угрозу как политическое положение, так и само существование ликтора, и исполнителям приходится помнить об этом. Выполняя грязную работу по поручению стратегов, можно нажать себе могущественных врагов, а командование отрядами, направленными на отражение атаки кровожадного Шабаша или анархов, всегда сопряжено с опасностью. Для тех, кто сумел справиться с испытаниями, звание ликтора становится первым шагом к величию.

Агенты (трибуны)

Совет эфоров поддерживает сеть контактов и «полевых агентов» по всему миру. Этих Сородичей называют трибунами или агентами; они служат глазами и ушами эфоров в городах Камарильи (а иногда – и Шабаша). У них нет официальных полномочий или обязанностей, часто они даже отказываются публично называть свою должность (тяжелое решение для Вентру). Обычно трибуны – это молодые Вентру, способности которых были замечены стратегами или ликторами. Они не только обладают убедительным послужным списком и заметным *dignitas*, но и с уважением относятся к старейшинам и традициям Вентру, пусть даже и не всегда.

Большую часть времени трибуны свободны от выполнения своих обязанностей. Но иногда они получают сообщения от эфоров (переданные через стратега), которые они должны передать кому-нибудь из известных представителей клана в своем городе. Часто именно городские трибуны, а не старейшины, просят стратегов о помощи. Не будучи правителями города, они не рискуют *dignitas*, в случае нужды обращаясь за помощью. Бывает так, что трибун просит о поддержке тогда, когда в этом не было необходимости, но мало кто из них повторяет эту ошибку дважды. Пересуды среди местных Вентру и в клане в целом часто вынуждают паникера расстаться с должностью, а то и покинуть город.

Самой важной обязанностью трибуна является помощь ликтору или стратегу, посетившему город. Хотя часто трибуны занимают в клане и Камарилье и другие должности, считается, что в первую очередь они должны служить Совету эфоров (и его представителю). Иногда эта служба вызывает зависть и злость у местных представителей клана, но эфоры, как правило, щедро вознаграждают своих подчиненных за проявленное рвение.

Пэры

Не все отличившиеся Вентру пополняют коллекции марионеток и пешек у старейшин. Хотя цели Совета эфоров и его сторонников заслуживают восхищения, мало кто из Вентру хочет покорно исполнять все капризы сиров и старших собратьев.

Совет пэров – это неофициальное, хотя и признанное объединение Вентру, которые хоть чего-нибудь добились в Камарилье или в родном клане. Чтобы получить звание пэра, одного признания со стороны князя недостаточно, но условия вступления в совет нельзя назвать



невыполнимыми. Одобрение, полученное от представителя иерархической структуры клана, дает полное право называться пэром. Пэров Вентру можно найти практически в любом городе, где есть убежища Аристократов.

Совет пэров существует для того, чтобы сохранять традиции Вентру и поддерживать концепцию *dignitas* – других целей у него нет. Наделяя определенным статусом «хороших» членов клана, Вентру вознаграждают тех из них, кто строго придерживается правил и создает себе имя, не вызывая ненужного раскола в рядах собратьев. Например, молодой Вентру, который может повлиять на исход слушаний по переделу земельной собственности и не дать нарушить покой городского Элизиума, может ожидать, что ему предложат вступить в ряды пэров. Честолюбивый Вентру, захвативший долю своего сира в корпорации, на такие почести рассчитывать не может.

Иными словами, звание пэра – это не более чем показатель социального статуса, пропуск в клуб для Вентру с кристально-чистой (если не безупречной) репутацией. Но Вентру придают подобным вещам большое значение – так они могут отделить себя от недостойных особей, затесавшихся в их ряды.

Городские звания

В последнее время стало модным соотносить структуру клана в пределах одного города с корпоративным устройством и присваивать отдельным Вентру звания, связанные с ведением бизнеса. На самом деле эти звания представляют собой осовремененные традиционные титулы Вентру, которыми клан пользовался на протяжении многих веков, позаимствовав их из политической жизни Спарты и Рима. Современная модель позволяет понять, как именно действуют Вентру, но все же многие уважаемые члены клана, в особенности в Старом Свете, предпочитают прежние звания.

Местные объединения Вентру называются консорциумами (*consortium*), хотя точного значения это слово не имеет. Некоторые старейшины используют его вместо слова «котерия», когда речь идет о группах юных Вентру, другие Аристократы называют так союз двух и более Вентру, занятых одним делом. Это слово вошло в моду не так давно, примерно десять лет назад, потому что оно звучит намного элегантней, чем «фракция» или «тайная организация».

Коллегия (герусия)¹

Герусия (это слово можно перевести как «совет старейшин»), или Коллегия, эффективно решает проблемы, возникающие у обитающих в городе Вентру. Обычно она состоит из старейшин, самых опытных Сородичей данного региона. Если в городе есть князь-Вентру, он (или она), вероятнее всего, возглавляет герусию. В противном случае коллегией управляет примоген или другой Вентру, занимающий высокий пост в Камарилье. Присоединиться к коллегии можно только по приглашению, получив одобрение большей части членов совета. Вступивший в коллегию

¹ Совет старейшин в Древней Спарте, один из двух верховных органов управления спартанским государством (вторым была апелла).



Вентру может получить отставку только в самых крайних обстоятельствах (которые определяют эфоры клана).

Если сравнивать с корпорацией, то герусия следит за соблюдением коммерческих и политических интересов Вентру в городе, иными словами, выполняет функции холдинговой компании. На самом деле некоторые коллегии занимаются и другими делами. Эта организационная структура не только управляет фондами и распределением должностей, но и следит за инвестициями и деятельностью отдельных Вентру. Как правило, Вентру не конкурируют друг с другом за ресурсы и контакты напрямую. Герусия выступает арбитром при решении любых конфликтов интересов на местном уровне. Совет может потребовать от члена клана свернуть деятельность в той или иной сфере, и решение это будет проводиться в жизнь любыми устраивающими коллегию способами. Например, если два Вентру не могут договориться о влиянии на местное металлургическое предприятие, герусия может провести слушание и вынести решение в пользу одного из них, при условии, что кто-то из спорщиков привлечет ее внимание к вопросу. Но Вентру неохотно обращаются за помощью к коллегии, поскольку в этом случае они как бы признаются в неспособности удержать и усилить свое влияние.

Герусия проводит встречи двух видов. Ежемесячные встречи на уровне клана обычно проходят в первый вторник месяца. Эти собрания должны посещаться всеми городскими Вентру, так как на них обсуждаются новости и прежние дела, выслушиваются жалобы и отчеты, передаются сообщения, распоряжения или объявления, поступившие от высших должностных лиц клана. Время от времени герусия проводит и отдельные, закрытые встречи, на которых обсуждаются финансовые или политические вопросы, а также и тайные дела клана.

Вопреки всей значимости и *dignitas*, присущим герусии, она практически лишена официальных полномочий. Коллегия не может отдавать приказы другим Вентру города. Или, точнее говоря, она может, но не имеет власти напрямую наказывать тех, кто не подчинился ей. С другой стороны, обходных маневров никто не отменял. Те, кто пошел против воли коллегии, становятся париями – а то и встречают рассвет. Вентру могут покуситься на владения и политическое положение нечестивца, лишённого защиты коллегии, и обычно они так и поступают. Самое надежное оружие коллегии – это влияние пэров, и старейшины пользуются им чуть ли не единолично.

Управляющие (преторы)

Звание претора считается высшим в городской иерархии Вентру. Как правило, преторы, или управляющие, входят в состав герусии. В городе не может быть более одного претора (их вообще может не быть), который часто занимает пост князя или примогена. Как позволяет понять второе название должности (управляющий), эти могущественные Сородичи руководят делами Вентру в пределах города. Чтобы достичь столь высокого положения, Вентру должен быть не просто старейшиной, но старейшиной с исключительными достоинствами (*dignitas*) и множеством сторонников среди пэров. Преторы пользуются почти полной независимостью, и только эфоры или стратеги могут сместить их с должности.



Претор за счет своих собственных средств содержит место, где проводятся ежемесячные заседания коллегии и куда может придти любой Вентру. Обычно это закрытый клуб, но претор может выбрать и любое другое помещение, будь то зала в отеле, конференц-зал в небоскребе или рабочий кабинет в убежище самого претора. Атмосфера, царящая в месте встречи, и оказанный прием напрямую влияют на репутацию претора, поэтому на поддержание роскошной и впечатляющей обстановки тратится немало средств. Претор возглавляет собрания коллегии и имеет решающий голос при проведении голосования в герусии.

Помимо этих полномочий, у претора нет официальной власти. И все же чаще всего этот Вентру обладает в городе огромным влиянием, которым он вполне может воспользоваться при решении касающихся коллегии вопросов. Одно только получение должности претора значительно увеличивает его *dignitas*. Будучи в центре всех дел городских Вентру, он имеет доступ к людям и информации, которого лишены остальные члены клана. Более того, соплеменники в случае кризиса обращаются к нему с просьбами о руководстве и, как правило, безоговорочно следуют его рекомендациям (по крайней мере, не задают слишком много вопросов).

Контролеры (эдилы)

Следующее за преторами звание – эдилы, или надзиратели. Эти Вентру помогают герусии и преторам точно так же, как контролеры помогают управляющим. Они ведут учет способностям и возможностям нижестоящих Вентру и занимаются текущими делами, например, выполняют еженежные финансовые операции, отслеживают потенциальные инвестиции и следят за тем, чтобы все взятки были уплачены вовремя и в полном объеме. Эдилы выступают от имени вышестоящего начальства, донося его распоряжения, приказы и требования до остальных членов клана. В случае кризиса они становятся военачальниками, организующими боевые отряды и ведущими их в реальный или метафизический бой.

Как правило, эдилами становятся опытные служители (*ancillae*) с отменным послужным списком и собственными предприятиями и зонами влияния в городе. У них достаточно ресурсов, чтобы выполнять свои обязанности без привлечения помощи со стороны. Претор или герусия в целом могут выдвинуть кандидатуру на должность эдила. Теоретически, в городе может быть неограниченное число контролеров. Практически же даже в крупном городе их редко бывает больше трех, а обычно – один-два. В конце концов, в городе, где проживает семь Вентру, назначать на должность половину из них просто бессмысленно.

Старшины (квесторы)

Вслед за эдилами идут квесторы, или старшины. Эти сородичи лишь на одну ступень выше обычных Вентру. Молодые, имеющие некоторый опыт Вентру получают звание квестора в знак признания их свершений, которые принесли *dignitas* им самим и клану в целом и увеличили состояние клана. Квесторы помогают вышестоящим Вентру, выполняя задания, без которых управление вложениями становится затруднительным. К таким заданиям относится как открытие брокерских



счетов¹, так и сокрытие трупов новопреставленных профсоюзных боссов. Часто эдилы передают квесторам распоряжения без каких-либо дополнительных пояснений. Квесторы, хорошо выполняющие свою работу, могут рассчитывать на повышение в иерархии клана, а также на появление возможностей, которые в любом другом случае были бы упущены.



Иногда квесторы кичатся своим званием перед рядовыми Вентру. Хотя реальной власти над младшими братьями у них нет, все же они с полным правом могут сказать, что старейшины выслушивают их, чем большинство новообращенных похвастаться не может. Квесторы проводят ночи в борьбе за внимание и расположение начальства, которое иногда может бросить им косточку. Но косточки у Вентру – это фондовые опционы стоимостью в несколько сотен тысяч долларов или важные правительственные контракты, поэтому играющие по правилам квесторы процветают.

Компаньоны (ирены)

В самом низу пирамиды находятся ирены, также называемые компаньонами. Молодой Вентру должен пройти долгий путь, прежде чем он заработает уважение со стороны членов клана, и не важно, кем был его сир. Словом «ирен» в Спарте называли неопытных юношей, еще не созревших для битвы и не ставших настоящими мужчинами. Примерно так многие Вентру и относятся к молодняку. Разумеется, у них превосходное происхождение, они владеют множеством ценных навыков, обретенных до

¹ Счет клиента у брокера, на котором содержатся средства, доверенные клиентом брокеру для проведения им операций с финансовыми инструментами за счет и по поручению клиента.



становления, но все же они – лишь птенцы, которым нужно время и опыт, чтобы закалить характер и стать истинным Вентру.

Ирены не пользуются уважением, но при этом у них нет почти никакой ответственности. Хотя иногда их называют компаньонами, все же у молодых Вентру нет официальных обязанностей, которые они должны выполнять. Если квестор или высокопоставленный Вентру просит их об услуге, они, разумеется, могут отказать ему. Нет способа надежней навеки сохранить за собой статус ирена, но все же никто не может *принудить* новообращенного к выполнению задания. Большая часть иренов все же делают то, о чем их просят, одновременно изыскивая способы увеличить собственное влияние и повысить *dignitas*. Чтобы добиться высокого положения, надо работать по правилам системы. Диссиденты у Вентру почетом не пользуются.

Вкладчики, партнеры и нечлены¹

Разумеется, не все Вентру являются прислужниками или потомками местной коллегии. Те Вентру, которые вкладывают средства в операции коллегии, могут не занимать никаких должностей, но это не делает их второсортными партнерами. Для Сородичей, не желающих связываться с коллегией, не-жизнь продолжается точно так же, как и для всех остальных вампиров. Многие Вентру, не вошедшие в местные и клановые иерархические структуры, занимают заметное положение в Камарилье. Ничто не мешает им самостоятельно зарабатывать признание (см. «Игра соло»). Вентру не навязывают иерархию всем членам клана, они просто поощряют соплеменников к использованию его обширных ресурсов и их увеличению.

Игра соло

Не стоит думать, что Вентру должен обладать целым списком титулов и званий, чтобы стать влиятельным или интересным персонажем. Большинство Вентру ограничиваются пэрством, а новообращенным еще предстоит достичь хотя бы этой ступени.

Вентру и в самом деле более организованы, чем остальные кланы. Но даже клан Вентру не накладывает жесткие ограничения. Сержант Аристократов не будет тарабанить в дверь убежища персонажа и пугать его колом за невыполнение пункта 517-а Устава Вентру.

Иерархия Вентру преследует две цели. Во-первых, она позволяет Сородичам-Вентру объединять ресурсы и получать большую прибыль, чем получил бы каждый из них по отдельности. Это объединение вкладчиков, политическое лобби, ассоциация представителей высшего общества, профсоюз и социальный договор² в одном флаконе. Во-вторых, она позволяет плетущим интриги старейшинам... ладно, этого вам лучше не знать.

Многие Вентру создают себе состояния, практически не полагаясь на помощь иерархической структуры. Они поступают так по многим причинам. Некоторые Аристократы не хотят быть должными себе

¹ Брокерская фирма, не являющаяся членом биржи; банк, не являющийся членом Федеральной резервной системы.

² Договор между предприятиями или другими организациями и государственными или муниципальными органами власти, имеющий высокую социальную значимость.



подобным. Другие Вентру предпочитают единовластно управлять своими активами, не доверяя почтенным старейшинам, которые хитроумными манипуляциями заставляют соплеменников делать то, что считают нужным.

Вентру не стыдятся собратьев, не участвующих в работе системы. Разумеется, им сложнее заработать уважение и признание... но не каждый Вентру нуждается в одобрении со стороны товарищей.

Становление

Вентру приберегают свою кровь для тех, кого они считают достойными, тех, кто на полкорпуса обгоняет все стадо. Только те мужчины и женщины, черты характера которых вызвали восхищение у возможного сира, могут считаться кандидатами на становление. Но даже в этом случае многие Вентру не принимают окончательного решения. Хотя каждый Сородич при выборе потомства руководствуется своими собственными чувствами, у клана в целом есть стандарты, которым должен соответствовать новый Вентру. Новообращенные, не удовлетворяющие требованиям клана, очень скоро обнаруживают, что собратья сторонятся их, что они лишены множества возможностей и в целом находятся в невыгодном положении. Многие будущие сирсы обсуждают свой выбор со старейшинами, в том числе и с собственными сирами, тем самым пытаясь определить, как новый Вентру будет принят в сообществе.

Сейчас время знати миновало, особенно на Западе. Ранее могущественные человеческие династии производят на свет слабосильных избалованных неумех, которые способны управлять разве что парой слуг да средствами, перечисляемыми из фонда доверительного управления. С тех пор, как два века назад знать начала приходить в упадок, Вентру переключили внимание на менее благородные, но более перспективные классы. Сейчас мало кто из новообращенных Вентру может похвастаться происхождением из титулованной семьи, разве что по случайному совпадению. Хотя Вентру считают себя аристократией сообщества Каинитов, человеческие титулы их больше не интересуют. Их всегда привлекала только власть, связанная с титулами.

Правительство

Стереотипы рисуют Вентру идеальными неупокоенными бизнесменами, но при этом члены клана вполне уютно чувствуют себя и в коридорах власти. Политика и бизнес долгое время шли рука об руку, а деньги всегда играли немалую роль при принятии политических решений. К тому же власть правительства – возможность добиваться цели одним указом и судить окружающих, предвкушение того, что твоим распоряжениям будут подчиняться, – воздействует на умы многих Вентру. Не стоит удивляться, что успешные политики становятся прекрасными Вентру.

Разумеется, Вентру очень редко обращают удачливых общественных деятелей. Внезапная неспособность бывшего или действующего сенатора прогуляться в течение дня не останется незамеченной. В современном мире к выбранным представителям власти обращено слишком много внимания. Только в редких случаях разумный Вентру решится дать



Становление известной личности, так как придется имитировать смерть этого человека (или придумывать какую-нибудь еще подходящую историю), чтобы объяснить его исчезновение. И даже тогда большинство Вентру считают, что риск от создания нового Сородича намного превышает выгоды от его вступления в ряды клана.

Вместо этого Вентру с интересом наблюдают за советниками и прожженными бюрократами, которые знают все входы и выходы, но мало известны за пределами своего круга. К тому же в современной политической жизни советники наделены большей властью, чем народные избранники, которых они представляют. Они дергают за ниточки, управляя делами и даже определяя политический курс. Вентру сами именно таким способом влияют на политическую обстановку в человеческом сообществе.

Вентру обращают этих профессиональных политиков ради их опыта, образа мышления и квалификации, а не ради той власти, которыми они обладают. Политическая обстановка меняется слишком быстро для того, чтобы обращать человека только ради занимаемой им в данный момент должности. Для решения подобных вопросов Вентру пользуются налаженной сетью связей, подхалимов, союзников и верных гулей. Отпрыски с опытом работы в правительстве становятся Вентру потому, что они знают, как править. Они могут принимать решения, отдавать распоряжения, анализировать причины возникновения кризиса и вести переговоры. Обычно такие новообращенные с самого момента Становления отмечены печатью будущего величия. Сирь учат их нести бремя обязанностей по отношению как к Вентру, так и к Сородичам в целом. В конце концов, они – будущее клана, выдающиеся последователи своих сиров. Если, конечно, смогут подождать несколько веков.

Бизнес

За последние несколько веков управление финансами и получение прибылей стали для Вентру второй натурой. Старейшины клана давно признали, что в западном обществе власть перешла от родовой знати, избранной самим Небом, к новой денежной аристократии. Действуя с проницательностью, которую многие сочли бы им несвойственной, они полностью посвятили себя постижению и подчинению нового мира свободной торговли и ничем не ограниченного капитализма.

И Вентру покорили этот мир. Бизнес – это не только искусство, но и навык, и во многих своих проявлениях он вечен. Хороший предприниматель всегда останется хорошим предпринимателем. Но все же рынки, технологии и товары меняются, хотя основы остаются неизменными. Поэтому Вентру уже долгое время наблюдают за представителями крупного бизнеса, стремясь найти способных отпрысков, которые помогли бы им расширить и без того постоянно увеличивающиеся капиталы. Банковское дело, частная собственность и долгосрочные вложения уже досконально изучены, а вот Интернет, биотехнологии, система здравоохранения, внешний рынок ценных бумаг и биржевая торговля в течение дня¹ – это новые сферы деятельности, требующие новых знаний.

¹ Стратегия активной торговли, состоящая в открытии и закрытии позиций в течение одного торгового дня и получении прибыли на малых краткосрочных изменениях цены.



К несчастью для новообращенных, разбирающихся в финансах Вентру обычно получают Становление только из-за умения зарабатывать деньги для клана, в отличие от политиков, которых выбирают ради их лидерских качеств. Разумеется, Вентру придают большое значение деньгам, но все же деньги – лишь инструмент. Наличие солидных капиталов позволяет Аристократам добиваться желаемого во всех остальных областях жизни. И все же к таким Вентру относятся с некоторым предубеждением, особенно выраженным среди старейшин благородного происхождения. Они считают этих «банкиров» чем-то вроде ремесленников. Конечно же, они являются членами клана, но их личные качества не позволяют им в полной мере воспринять благородное наследие, дающее право руководить потомками Каина. В результате новообращенным часть приходится с трудом зарабатывать себе имя. Успехи в бизнесе – это именно то, что клан ожидает от них, а проявить себя в иных областях им мешают другие Вентру, которым тоже нужно повышать *dignitas*.

Организованная преступность

В обществе всегда существовал криминальный элемент, и не слишком щепетильные Вентру давно рассматривали преступников как потенциальных членов клана. Давние предрассудки и тяга к благородству означали, что на протяжении тысячелетий мало кто из уважающих себя Вентру задумался бы о возможности становления для столь низкосортных смертных. Но в прошлом веке преступность на Западе набрала силу, подчинив отдельных правонарушителей, и стала тем, что вызывает у Вентру искреннее уважение: организацией.

В определенном смысле представители криминалитета являются превосходными кандидатами на Становление. Большинство из них не понаслышке знает, что такое абсолютная власть, умеет принимать жестокие, неприятные решения и тайно влиять на события в мире смертных. Они понимают ценность денег и знают, как с их помощью можно подчинять себе других людей и целые организации. К тому же, в отличие от политиков, они скрывают свою власть, не демонстрируют ее на публике. Поэтому их исчезновение из мира живых не вызывает особого интереса.

Несмотря на все эти превосходные качества, воротилы преступного мира обладают чертами, которые большинству Вентру кажутся неприемлемыми. Во-первых, они грубы, необразованны и не уважают традиции, в особенности те из них, кто был обращен в последние пять десятилетий. Даже те, кто не вписывается в этот стереотип, становятся жертвами предубеждения. Если Вентру, способный похвастаться благородным происхождением или степенью MBA, узнает, что его собрат в прошлом был преступником, он начинает относиться к несчастному с некоторой долей презрения. В результате большинство Вентру, которые при жизни были криминальными авторитетами, с трудом пробивают себе путь наверх, если только им не удастся продемонстрировать исключительные способности и безупречные манеры.

Мало кто из преступников сохраняет связь со своими бандами дольше нескольких лет. Став неуспокоенным, можно сохранить за собой пост главаря, так как мало кто из подчиненных станет спорить с решением встречаться только по ночам. Но постепенно эта связь слабеет. Часто



Вентру назначает приемника, обычно – способного «шестерку» или гуля, которые и руководят бандой в его отсутствие. В этом случае Вентру может десятилетиями пользоваться услугами своей банды. Но по большей части новообращенные вынуждены самостоятельно создавать себе состояния. Если они хотят повысить свое положение в клане, им приходится использовать все свое влияние и связи в преступном мире, чтобы найти другие способы повысить *dignitas*.

Вооруженные силы

В далеком прошлом военачальники и знать действовали как единой целое. Сейчас в большинстве стран, на которые распространяется влияние Вентру, политическая власть отделена от армии. Смертные, служившие в вооруженных силах, считаются подходящими кандидатами на Становление, в особенности если им удалось достичь высоких званий или получить множество наград (звания и чины особенно милы сердцу Вентру). Они знают, как отдавать приказы, и умеют достойно вести себя. К тому же они умеют выполнять распоряжения и с непритворным уважением относятся к организациям и власти. Иными словами, у них есть все качества, необходимые Вентру.

Или почти все. Дело в том, что характер большинства военных совсем не подходит для Сородича. Они ценят четность, прямоту и порядочность, то есть те качества, которые совсем не нужны в посмертии, заполненном убийствами, предательствами и разрушающейся человечностью. Проще говоря, они вовсе не жаждут до скончания веков пить кровь и наносить удары в спину. Те, кто способен на это – беспринципные наемники, вступившие в армию не ради защиты своего народа, но ради наживы, – не обладают качествами, вызывающими у Вентру восхищение. Поэтому, хотя многие старейшины по-прежнему изучают военных в надежде найти подходящего потомка (и по другим причинам), выходцев из армии среди Аристократов все меньше и меньше.

Профсоюзы

Так как по природе своей профсоюзы – это политические организации, среди их членов Вентру могут найти немало кандидатов на становление. На протяжении многих лет интересы Вентру шли вразрез с интересами набирающего силу профсоюзного движения в Западной Европе и Соединенных Штатах, но стоило только профсоюзам добиться реальной власти, и клан поспешил примкнуть к ним, надеясь использовать их влияние в своих целях. Хотя в некоторых странах профсоюзы постепенно утрачивают власть, они все же исправно поставляют Вентру свою долю новообращенных. Лидеры профсоюзов, как и политики, обладают всеми необходимыми Вентру навыками: они умеют управлять людьми, вести дела и принимать жесткие решения, если того требует обстановка. К тому же можно без особых трудностей подстроить их исчезновение, если только они не занимают самых высоких постов (нет, Джимми Хоффа¹ – не Вентру).

¹ Джеймс Риддли «Джимми» Хоффа (14 февраля 1913 – не ранее 30 июля 1975; точная дата смерти неизвестна, предположительно июль-начало августа 1975 года. Официально признан умершим в 1982 году) — американский профсоюзный, неожиданно исчезнувший при загадочных обстоятельствах.



Сородичи, начинавшие свою карьеру в профсоюзах, обычно продолжают интересоваться теми же вопросами, которые волновали их при жизни. Они знают рабочее движение изнутри, и это позволяет им манипулировать большими группами организованных рабочих ради достижения собственных целей. Единственная трудность заключается в том, что, подобно религиозным деятелям, многие члены профсоюзов искренне верят в идеалы. Не все профсоюзные боссы охотно перейдут на сторону противника только потому, что стали вампирами. Поэтому Вентру обращают внимание на тех из них, кто уже каким-либо образом скомпрометировал себя (например, продемонстрировал алчность или поддался на шантаж).

Опыт и навыки, полученные профсоюзными деятелями при жизни, прекрасно подходят для Вентру, а вот их низкое происхождение (как правило) – нет. Знатные члены клана (их не так уж мало) свысока смотрят на этих неотесанных демагогов. Даже если новый Сородич демонстрирует утонченные аристократические манеры, к нему все равно будут относиться с предубеждением, памятуя о его прошлом. Несмываемое пятно плебейского происхождения порою мешает добиваться *dignitas* и занимать должности в клановой структуре (но не за пределами клана). Со временем проблема становится менее острой, а некоторые из крупных профсоюзных деятелей, обращенных в 19 веке, пошли на уступки, отказавшись от своих прагматичных ценностей ради повышения статуса.

Духовенство

Отношения Сородичей и Церкви имеют долгую и бурную историю. Стремление набожных, недоверчивых смертных объединяться в общины мешает вампирам подчинять их своему влиянию. Но церковники на протяжении многих веков обладали невероятной светской властью. Институт Церкви (вне зависимости от региональной и конфессиональной принадлежности) нравится Вентру, в особенности присущая ему ритуальность, уважение к традициям, власть над смертными и влияние на общество. Что касается отдельных представителей духовенства, то Вентру могут заинтересоваться ими – а могут и пройти мимо.

По сравнению с прошлыми веками, в западном мире церковь утратила немалую часть влияния. Некогда епископы, наряду с дворянами, были излюбленными фигурами или жертвами в интригах Вентру. Но времена меняются, и сейчас духовенство уступает в привлекательности другим категориям смертных. И все же у церковников есть нечто, чего нет у всех остальных: власть над моралью. Когда речь заходит о поведении Сородичей, Вентру воображают себя такими платоновскими идеалами. Они считают, что им дано определять взгляды Сородичей и правила взаимодействия с окружающим миром. Религиозные деятели верят, что проповедуемый ими этический кодекс позволит построить новый, лучший мир. Вентру нравится эта праведная самонадеянность.

От старых привычек не так-то просто избавиться, и Вентру по-прежнему с большим уважением относятся к тем своим собратьям, которые некогда были священнослужителями. Последователи традиционных, устоявшихся религий с определившимися сферами влияния обычно обладают прекрасными манерами и легко находят общий язык с утонченными Вентру. Знатоки ритуалов быстро привыкают к



хитросплетениям политики Проклятых. Сородичи, некогда служившие Церкви, обычно добиваются высокого положения в клане, так как перед ними открыты почти все пути. Единственным исключением можно счесть малочисленных новообращенных из числа последователей радикальных или реакционных культов. Многие Вентру считают их неотесанными наглецами и даже не рассматривают как потенциальных членов клана. Тем немногим, кто все же вступил в клан, пришлось преодолеть немало трудностей, связанных с предубеждением со стороны благородных соплеменников.

Научные круги

Любой профессор подтвердит, что коридоры университета – это не то место, где можно обрести власть. Главы самых крупных учебных заведений могут обладать политическим влиянием на уровне города или штата, но все же большинство ученых ограничиваются мыслями и словами, не доходя до действий. Чем же тогда они могут заинтересовать Вентру? По большей части они действительно не привлекают внимания Аристократов. Но порою кто-то из Вентру решает, что прозорливый мыслитель или находчивый конструктор может оказаться полезным, и дает становление паре ученых, вырывая их из библиотек и с головой погружая в таинственный мир Каинитов.

Ученые (по крайней мере, те из них, которые вызывают интерес у Вентру) умеют думать. Они могут решать возникшие проблемы, обладают опытом взаимодействия с различными структурами, часто умело жонглируют словами и идеями. Они знают, как провести исследование и вычленив основные причины проблемы. В клане, члены которого с трепетом относятся к истории и традициям, умелый исследователь может оказаться полезным приобретением. Наконец, кандидаты из числа ученых знают, как донести до окружающих некую мысль и как убедить их согласиться с озвученной точкой зрения. Иначе говоря, ученые, по мнению Вентру, знают, как внушить людям нужный образ мыслей.

Бывший профессор,
присоединившийся к клану, едва ли





может рассчитывать на прочное положение. Если у него нет иных привлекательных качеств (например, благородного происхождения или хорошего воспитания), большинство Вентру будут относиться к нему как к существу забавному, но слишком непонятному. Знать сочтет его простолюдином, для бизнесменов он станет полезным инструментом, а для политиков – бесполезным мечтателем. Поэтому ученый, не обладающий достаточной энергией, обречен быть советником или помощником. Большинство выходцев из ученых кругов чувствуют себя в этой роли вполне уверенно. Присущее им честолюбие было подавлено долгими годами размышлений. Вечная не-жизнь, сверхъестественные возможности, деньги и влияние, которые можно получить благодаря клану, вполне удовлетворяют все их запросы и желания. Все свое время и таланты они тратят на исследование Сородичей – поистине неохватное поле деятельности.

Прочие

Перечисленные выше категории *ни в коем случае* не включают в себя всех смертных, которым может быть даровано Становление. Это всего лишь наиболее распространенные типажи. Клан всегда ищет людей талантливых и способных, а эти качества порою можно найти в совсем неожиданных местах. Часть новообращенных при жизни была связана со СМИ и индустрией развлечений. Аристократы могут принять в свои ряды одаренных писателей, способных влиять на умы, умных наемных убийц и даже спортсменов и учителей со связями. Даже у «обычных людей» можно обнаружить ту искорку, которая привлечет внимание Вентру или пробудит его дремлющие страсти. Вентру не признают ограничений, ими движут лишь традиции и предрассудки. Большинство Вентру не верит, что все люди были созданы равными, но только в окружении степенных старейшин новообращенные порою чувствуют, что их происхождение накладывает на них некую отметину.

Пищевые ограничения

«Почему Каин наложил на тебя это проклятие?» - спрашивает [Вентру] рыбак в апокрифических «Ночных историях Первого Города». – «Почему бы не пить из кого хочешь?».

На самом деле Вентру именно так и поступают – пьют из кого хотят. Точнее, они пьют *только* из кого хотят. Их аристократичный вкус за века стал настолько утонченным, что они питаются только строго определенной категорией смертных, даже в самых неблагоприятных обстоятельствах. Что касается проклятия Каина, то Вентру не спешат его признавать. Они вовсе не считают себя обделенными (по крайней мере, не признаются в этом в смешанной компании). Пищевые привычки для них – лишь результат выбора, а также признак хорошего воспитания.

Разумеется, в действительности все сложнее. Если бы дело заключалось лишь в выборе, рано или поздно нашелся бы достаточно грубый (или практичный...) Вентру, который выбрал бы возможность пить из всех сосудов. Но таких Вентру не существует. Даже те из них, кто получил Становление при необычных обстоятельствах и никогда больше не встречался ни с сиром, ни с соплеменниками, все равно соблюдают



определенные ограничения при выборе пищи. К тому же, эти ограничения соблюдаются даже в бессознательном состоянии. Впавший в торпор Вентру не станет поглощать кровь смертных, не соответствующую его вкусам. Даже будучи на грани Окончательной Смерти, он скорее изрыгнет неподходящую кровь, чем переварит ее.

С чем связано столь неудобное ограничение? Доказательств того, что Каин и впрямь наложил проклятие на своего потомка, практически нет. Скорее уж, это свойство крови Вентру, приобретенное за долгие века, на протяжении которых клан давал Становление придирчивым аристократам. Не стоит забывать и о ментальной составляющей. У Вентру есть возможность принять осознанное решение о своих пищевых предпочтениях. После того, как выбор сделан, изменить его практически невозможно (о некоторых примечательных исключениях будет сказано ниже).

Непосредственно после Становления Сородичу доступны все варианты. В течение нескольких ночей новоявленный Вентру может питаться кем захочет. Выбор будет сделан только после того, как Вентру ощутит вкус крови, который он сочтет поистине превосходным. Обычно выбор делается не тогда, когда новообращенного терзает юношеский голод, но тогда, когда у него впервые появляется возможность не торопясь выбрать жертву и насладиться едой. Этот вкус так восхитителен, так чарующ, что Сородич никогда больше не согласится на что-либо иное.

Теоретически, Вентру, который каждый раз ест только тогда, когда доходит до грани безумия, не станет разборчивым в пище. Такой вампир должен обладать железной волей и наслаждаться опасностями охоты, и все же когда-нибудь произойдет срыв с крайне неприятными последствиями. Мало кто из новообращенных Вентру осознают эту возможность, и только малая их часть за всю известную историю клана решилась реализовать ее. Стоит ли говорить, что всех их ждал ужасный конец?

Вентру, с их разборчивостью, обладают весьма тонким вкусом. Один раз вдохнув запах, они могут понять, подходит им кровь или нет. Подобно опытному виночерпию, они могут определить возраст, состояние здоровья и пищевые привычки «сосуда». Если речь идет о крови Сородича, опытный Вентру может определить такие загадочные свойства, как клан и возраст, а то и назвать поколение с точностью, которая заставит побледнеть от зависти любого Тремера. Эта способность зависит не столько от сверхъестественных умений, сколько от опыта, полученного за все те годы, когда приходилось обращать внимание не только на таинственную силу крови, но и на менее осязаемые ее свойства.

Одним из немногих случаев, когда Вентру все же может сменить пищевые предпочтения, является исчезновение «сосудов» с требуемой ему кровью. Полное, безвозвратное исчезновение. Такая ситуация возникает редко, так как большинство Вентру предпочитают пить из определенных категорий людей. Те же, кто обладает более изощренным вкусом - например, предпочитает кровь представителей определенной национальности, - могут столкнуться с большими трудностями. Не один Вентру погрузился с холодные объятия торпора после того, как в мире не стало «сосудов» нужной ему национальности или касты. Существуют не вполне достоверные предания о Вентру, привыкших к вкусу крови одного-



единственного человека – и горе им, если после неизбежной кончины любимого «сосуда» им не удавалось изменить пищевые пристрастия.

Возможно, самым известным примером является жестокий и хитроумный римский Вентру, вошедший в историю под именем Демокрита. Он получил Становление во время войны с Карфагеном и привык к крови карфагенян. Век спустя, когда наконец была одержана победа и римляне полностью разрушили город, Демокрит лишился «запасов» живительной жидкости. Он обнаружил, что жители вновь отстроенного римского Карфагена ему не подходят. Вскоре Демокрит впал в торпор. Пробудившись, он понял, что кровь карфагенян ему больше не нужна. Вскоре он приобрел новую привычку, на этот раз – к крови жителей Византии, и с тех пор питается ими. Название изменилось, но кровь горожан по-прежнему устраивает его.

Агогэ¹

Не важно, сколько лет человек прожил до Становления. На фоне всей истории клана новообращенные Вентру – всего лишь заблудившиеся в лесу дети. Ответственность за подготовку нового члена клана возлагается на плечи сира, но обычно свою роль в ней играют и местные структуры клана. Воспитание уверенного, способного и достойного Вентру подразумевает умение учиться у всех, а не только слепое запоминание наставлений – и предубеждений – сира.

Вентру называют период обучения *агогэ*, по аналогии с образовательной системой древней Спарты. Сопоставление с *агогэ*, самой суровой и всеобъемлющей системой воспитания юношества в мире, здесь не случайно; Вентру нравится сравнивать собственные методы обучения с жестокими традициями Спарты. Хотя юные Вентру, в отличие от молодых спартанцев, не спят на соломенных подстилках и не заняты постоянной военной подготовкой, им приходится преодолевать множество трудностей интеллектуального и эмоционального характера. Они должны быстро усвоить все традиции и тонкости этикета Вентру, одновременно с этим постигая возможности не-жизни и пытаясь найти свое место в структуре Камарильи и сообщества Каинитов в целом.

Учтите, что новообращенный не всегда проходит через *агогэ*. В неразберихе нынешних ночей у многих сиров просто нет времени на посвящение отпрысков во все тонкости их наследия. Потом эти «дети с ключом на шее» с трудом приспосабливаются к выпавшей им нелегкой доле.

Момент Становления

Если птенец в прошлом не был гулем и не имел никаких иных отношений с Сородичами, превращение в бессмертного паразита может оказаться для него настоящим потрясением. Большинство Вентру в течение нескольких ночей позволяют своим отпрыскам привыкать к

¹ Система военного воспитания в Спарте. Основное внимание при обучении уделялось физической подготовке, военному делу и идеологии. Условия были весьма суровы, недостаток питания и комфорта должны были приучить юношей к лишениям, связанным с военной службой. Наставники поощряли соперничество и соревнования между обучающимися, выявляя таким образом потенциальных лидеров.



новому состоянию, кормя их или своей кровью, или же кровью из личных «запасов». В этот период времени Вентру описывает потомку сложившуюся ситуацию так, как он считает нужным. Содержание подобных наставлений – его личное дело, традиции *агогэ* не дают никаких рекомендаций на этот счет. Но все же желательно, чтобы птенец понял: отныне он стал членом закрытого, благородного, *ответственного* семейства. Перед ним открываются огромные возможности, но они идут в паре с весьма важными обязательствами.

Рождение в смерти

Многие Вентру и кое-кто из Сородичей за пределами клана соблюдают любопытный обычай: празднование ночи смерти (по аналогии с днем рождения). Хотя кое-кто из Вентру считает этот обычай ненужной показухой, большинству ритуал нравится, в основном из-за его пышности и возможности устроить или посетить прием. Особую популярность традиция приобрела в Последние Ночи, так как она позволяет Вентру хотя бы на время забыть о напрогноченной Геенне, о которой они изо всех сил стараются не думать. Сиры могут организовать для своих потомков пышное празднество, старейшины устраивают в имениях грандиозные приемы, и даже князья иногда на короткое время сходят с трона и позволяют тамадам на одну ночь занять свое место.

Выбор

Через несколько ночей, когда птенец привык (хотя бы немного) к своему новому существованию, а тело его заполнилось драгоценным *витэ*, приходит время выбора предпочитаемого типа крови. Обычно в первый вечер сир сопровождает своего отпрыска, отправляющегося бродить среди стада, хотя в последнее время эта традиция стала менее распространенной. Новообращенный смотрит на человеческие толпы и прислушивается к своему сердцу и нёбу. Рано или поздно он находит человека, перед запахом которого не в силах устоять. Затем он питается, иногда – с помощью сира. Так он выбирает кровь, которая отныне станет поддерживать его существование.

Начало обучения

На этом «медовый месяц» заканчивается. Новоявленный вампир отправляется в странствие по залитому кровью миру Сородичей и Вентру. Как минимум на неделю, а иногда и на гораздо больший срок, сир и его отпрыск затворяются от мира. Сир наставляет своего потомка, указывает ему на книги, которые нужно прочесть, и обучает его основным умениям, в том числе рассказывает, как использовать кровь для исцеления ран или увеличения физических атрибутов, как питаться, не оставляя следов, что такое Традиции, знакомит его с историей Камарильи, историей и структурой клана и пр. *Агогэ* требует, чтобы сир непрерывно проверял отпрыска, задавая ему вопросы и побуждая его к размышлениям. Многие сиры предпочитают сократический метод¹, продолжая обучение по мере того, как птенец усваивает ранее полученный материал. Наказанием за неудачи и ошибки становятся оскорбления или даже физическая боль. Все согласны с тем, что это весьма неприятный опыт: единственная оговорка в

¹ Искусство добиться истины путём установления противоречий в суждении противника.



перечислении чьих-либо предков может привести к недельному лишению *ВИТЭ*.



Представление

Первый этап обучения заканчивается, когда сир понимает, что его ученик узнал достаточно, чтобы не опозорить его в обществе. Как того требуют традиции Камарильи, сир представляет потомка князю города, тем самым официально вводя его в сообщество Сородичей. Все обитающие в городе Вентру присутствуют на церемонии представления и внимательно изучают нового собрата. Затем Вентру собираются вместе, чтобы похвалить или раскритиковать поведение новообращенного. Именно тогда птенец встречается с остальными своими соплеменниками, возможно – впервые.



Продолжение обучения

На этом этапе большинство сиров предоставляют отпрыскам свободу, так как, согласно традициям Камарильи, больше не несут ответственности за их действия. У Вентру так не принято. Для них процесс обучения только начинается. Пэры требуют, чтобы сир отвечал за поступки ученика еще некоторое время, фактически – до окончания *агогэ*. В течение всего довольно длительного периода обучения новообращенный живет вместе с сиром или в предоставленном сиром убежище. Некоторые выдающиеся личности умудряются жить самостоятельно, но даже они постоянно ощущают, что кто-то присматривает за ними.

Сир продолжает обучать и проверять своего потомка, а остальные члены клана могут придти ему на «помощь». Новоявленный Вентру обычно проводит часть времени с местными представителями клана. Даже те из Вентру, кто враждебно относится к сиру нового собрата, время от времени присоединяются к обучению птенца. Все они наставляют, а затем



экзаменуют новообращенного, добиваясь, чтобы он полностью усвоил мировоззрение Аристократов, прежде чем двигаться дальше. Обычно на это уходит несколько месяцев, а то и лет (в зависимости от того, сколько Вентру принимает участие в процессе и насколько они старательны), но в результате новообращенный получает довольно полное представление о клане и начинает разбираться во владениях «корпорации» и сферах влияния в городе. На этом этапе Вентру по-прежнему не может участвовать в собраниях коллегии и прочих встречах клана, но сирь часто рассказывают отпрыскам о текущих делах.

Экзамен

В конце концов сир экзаменует своего подопечного. Юный Сородич должен проявить себя: самостоятельно создать зону влияния в городе, не пользуясь помощью остальных Вентру. Например, он может заключить выгодный договор с какой-нибудь корпорацией или предприятием, наладить отношения с членами политической или правительственной организации или (вариант для особо храбрых юнцов) обрести покровительство со стороны кого-нибудь из городских Сородичей.

До тех пор, пока новообращенный не нарушает Традиций и не вторгается в сферу влияния другого Вентру (если только указанный Вентру не отказался участвовать в *агогэ*; в этом случае новообращенный не нуждается в его одобрении), он может делать все, что угодно. Из-за накладываемого ограничения пройти последнюю проверку не так-то легко, особенно в городах, где влияние старших соплеменников не позволяет воспользоваться многими из потенциальных возможностей. Когда новообращенный проходит испытание, он докладывает о своих успехах сирю. Сир решает, насколько в самом деле преуспел его отпрыск. Он порекомендует новообращенного претору и герусии только в том случае, если будет удовлетворен результатами. После этого новообращенный обязан явиться на следующее запланированное собрание коллегии, чтобы предстать перед всем кланом.

Выход в свет

Наконец, новообращенный предстает перед собранием сородичей и наставников. Он подробно рассказывает о себе, традициях клана, истории и о том, как он прошел последнее испытание. После этого, согласно ритуалу, клан должен проголосовать за принятие новичка в свои ряды. На самом же деле только глупейший из сиров рискнет представить птенца коллегии, не убедившись предварительно, что герусия примет его. Затем новичок получает единогласное одобрение клана (те, кто категорически против его принятия, могут промолчать). Претор задает ему ряд ритуальных вопросов, ответы на которые понятны каждому Вентру. Отвечая, новообращенный перечисляет свою родословную и обещает следовать традициям клана и Камарильи.

После того, как с формальностями покончено, начинается празднество. Принятие нового собрата в клан для Вентру – повод для веселья. Так как *агогэ* гарантирует, что новичок обладает талантами и способностями, почитаемыми в клане, можно сказать, что с его появлением все Вентру стали сильнее. Теперь у них есть еще один преданный (хотя и юный) союзник, к которому можно обратиться в



трудные времена. Развлечения обычно длятся до конца ночи. На празднестве подают редкие сорта предпочитаемой новичком крови. Такие вечеринки, как легко понять, предназначены только для Вентру и обычно проводятся в эксклюзивных заведениях, способных обеспечить секретность и безопасность. Ходят слухи, что один своевольный князь как-то привел на подобную встречу свою любовницу из клана Малкавиан, но *где именно* это произошло, не указывается. Новоявленный член клана, окруженный роскошью, богатством и влиянием, чувствует, что отныне он и в самом деле стал частью некоего особого сообщества. Одновременно с этим потоки крови и толпящиеся вокруг ходячие трупы дают новичку понять, что сообщество это весьма опасно и зловредно.

Самостоятельное существование

После окончания вечеринки новообращенный возвращается в свое временное убежище, где проводит еще один – последний – день. Со следующей ночи он сам становится хозяином своей судьбе. Вентру больше не обвиняют его сира в промахах и ошибках ученика. Хотя многие новообращенные сохраняют тесную связь с сирами, отныне они могут общаться и соперничать с кем угодно, как в клане, так и за его пределами. Пройдя последнее испытание, новичок обретает некое влияние, тот фундамент, на котором он будет возводить свои *dignitas* и состояние. На короткое время им овладевает пьянящее, восхитительное ощущение.

Затем реальность напоминает о себе. Очень скоро новичок понимает, что все радости и товарищество его выпускного вечера остались позади, а на передний план выходят жестокость и твердость, свойственные внутренней политике Вентру. По ночам его терзает неугасимая жажда крови. У него нет ни власти, ни положения. Ему нужны союзники, связи и договоренности, которые позволят развиваться. Борьба, которую он вел во время *агогэ*, начинает казаться пустяком по сравнению с яростной свободой, в которую он погрузился. Но он готов к трудностям; без сомнения, он даже рад им. В конце концов, такова его кровь. Он – Вентру.

Правила и манеры

Податься гневу значит проявить невежливость. Невежливость – грех.

Вентру весьма серьезно относятся к этикету, в особенности при общении друг с другом. Разговаривая с кем-нибудь из грубоватых Сородичей, можно позабыть о высоком стиле, но в общении с уважаемыми соплеменниками требуется проявить как можно больше изысканности и почтительности. В конце концов, *от них* вы ожидаете ровно того же.

Уважение – вот что лежит в основе бесчисленных правил Вентру. *Достоинства* Сородича требуют, чтобы остальные считались с ними, сам же он, в свою очередь, будет воздавать должное всем, кто того заслуживает (это почти все члены клана Вентру или, по меньшей мере, пэры). Почтенный, благовоспитанный Аристократ даже помыслить не может о том, чтобы открыто нанести оскорбление уважаемому собрату или хотя бы отнестись к нему с пренебрежением. Подобное отношение будет скрыто глубоко в подтексте разговора. Только в том случае, если Вентру первым опустился до открытых оскорблений, пэры могут позволить себе отпустить



ядовитые замечания. Такая перепалка доставляет им некое злобное удовольствие, хотя бы потому, что случается редко.

Правила этикета

Вентру, придающие большое значение знакам отличия и традициям, со временем разработали кодекс поведения настолько обширный, что для его записи понадобилось бы несколько увесистых томов (не то чтобы он был когда-нибудь записан). В нем можно найти самые разнообразные «рекомендации», начиная с того, какого цвета одежду следует надевать на собрания коллегии (темно-синий, серый или, если нет выбора, черный), и заканчивая указаниями по подбору подарков в честь ночи смерти (прекрасным выбором станут дорогие, но неброские украшения, а вот реликвии, относящиеся к дате Становления виновника торжества, могут вызвать неловкость, если только они не...). Все эти правила прекрасно решают следующие задачи: а) создают клану репутацию закоренелых консерваторов; б) гарантируют, что члены клана, движимые порывами своего «эго», не ввяжутся в кровавые свары с соплеменниками. Считается, что пункт «б» вполне окупает пункт «а». Ниже приведен список наиболее важных и распространенных правил, согласно которым Вентру строят свое поведение. Но самое важное правило гласит: убедись, что никто не сможет уличить тебя в открытом нарушении этих рекомендаций.

Приветствие и светская беседа

Всегда обращайтесь к другому Сородичу по званию, если таковое у него имеется. Если у него много званий, в смешанной компании предпочтительней использовать звания Камарильи. К Вентру, лишенному звания, следует обращаться по фамилии (например, господин Рубин, госпожа ДеКуниг).

Мужчинам пожимают руку, женщинам – целуют. Женщины протягивают мужчинам руку для поцелуя и целуют знакомых женщин в правую щеку.

Во всем уступайте старейшинам. Прежде чем заговорить, подождите, пока они обратят на вас внимание.

Ни в коем случае не прерывайте речь собрата по клану, даже если вы – старейшина.

Ни в коем случае не обижайтесь на старейшину, прервавшего вас, даже если это было сделано в грубой форме.

Разговаривая со старейшиной или слушая его, всегда смотрите ему в глаза. Тем самым вы продемонстрируете не только заинтересованность, но и веру в то, что он не будет использовать на вас дары Каина.

Личные дела и деловые интересы лучше оставить как есть – личными, если только Сородич первым не начал обсуждение.

Прочие Сородичи интересуются вашими успехами вовсе не так сильно, как, по вашему мнению, должны бы. Бахвальство вызывает раздражение.

Не повышайте голос, не используйте в речи бранные слова, не обесценивайте беседу иным образом.

Вместе с тем, избегайте общения по этому новомодному «Интернету».

Пищевые предпочтения Вентру – его личное дело. Об этом не спрашивают.



Собрания клана и коллегии

Председателем провозглашается самый высокопоставленный Вентру из всех присутствующих. Если двое присутствующих имеют одинаковое звание, председателем становится старший из них. Если старейший задерживается, не следует пренебрегать им из-за этой задержки.

Ходом собрания руководит младший помощник председателя (как правило, эдил), который намечает основные пункты обсуждения, предоставляет слово выступающим и следит за соблюдением протокола. Подобная система позволяет председательствующему Вентру не вникать в организационные подробности и сконцентрировать внимание на более важных вопросах (или просто спать, если такого будет его желание).

Список обсуждаемых вопросов составляется заранее и доводится до сведения всех участников собрания. Все отклонения от этого списка должны быть одобрены председательствующим Вентру.

При обсуждении каждого следующего вопроса первым слово берет Вентру с самой низкой должностью. Старейшины и равным им по положению участники могут вежливо прервать выступающего, задав ему вопрос или прокомментировав его слова. Остальные участники собрания должны подождать окончания выступления и задать вопросы не оратору, но тому Вентру, который руководит собранием (но не председателю).

Если возникает необходимость в голосовании, голоса собираются в том же порядке, от низших к высшим. По решению председателя может быть проведено тайное голосование.

В конце участники могут назвать темы, которые хотелось бы обсудить на следующем собрании, представив их на рассмотрение председателю.

Не прерывайте говорящих, не шутите над словами других участников собрания. Выкрики и грубая лексика недопустимы. Следите за своими эмоциями. Собрания – это официальные мероприятия, а не повод для веселья.

Появление на публике

Вентру всегда должны прилично одеваться и вести себя на публике с большим достоинством, вне зависимости от времени ночи или ситуации.

Ни в коем случае нельзя публично выражать несогласие со старейшиной, в особенности если рядом находятся младшие Вентру.

Аналогичным образом, не следует публично выражать несогласие с ровней или младшими собратями. Мир должен видеть нашу сплоченность.

Ни при каких обстоятельствах не обсуждайте дела клана с чужаками.

Относитесь к другим членам Камарильи, к какому бы клану они ни принадлежали, с таким же уважением, которого ожидаете от них. Не опускайтесь на их уровень, не позволяйте вовлекать себя в обмен колкостями с бездельниками, избегайте непристойных ситуаций.

ДИСЦИПЛИНЫ

Не воздействуйте волей или чарами на собрата по клану без крайней на то необходимости.

Если оный собрат пользуется уважением со стороны пэров, сложно представить себе ситуацию, в которой такое воздействие станет необходимостью.



Неприлично читать мысли, осквернять воспоминания и управлять чужими эмоциями, но иногда эти действия необходимы, если только объект воздействия – не Вентру.

Если старейшина требует впустить его в твой разум и действует при этом в пределах полномочий, не сопротивляйся ему.

Только князь, юстициар, стратег и претор (а также эфор, если вам доведется встретиться с ним) имеют право требовать впустить их в твой разум.

Помощь

Помогай Вентру, который обратился к тебе за помощью. Законы Взаимопомощи нерушимы.

Не выражай недовольство и не стыди собрата, обратившегося к тебе за помощью. Это его право и твоя обязанность.

Обращайся за помощью только в случае необходимости. Уважаемые Сородичи не любят впустую тратить время.

В светской беседе не принято напоминать об обращении за помощью.

Помни, что однажды тебе тоже может понадобиться поддержка со стороны братьев, и води себя соответствующим образом.

Разногласия и споры

Всему миру Вентру демонстрируют свое единство – по крайней мере, пытаются уверить в нем всех окружающих. Они заявляют о единстве духа и замыслов всего клана, стремящегося к великим целям, например, к сохранению Камарильи. Жесткие правила внутреннего этикета поддерживают создаваемый Аристократами образ. Сосредоточенные, вежливые Вентру кажутся ледяными статуями, всегда сохраняющими самоконтроль и соблюдающими клановую дисциплину. На самом же деле ситуация несколько отличается от желаемого образца. Вентру не хуже других кланов и сект Каинитов знают, что такое разногласия и яростное соперничество. Дети Каина по природе своей эмоциональны, завистливы, честолюбивы и злобны. Добавьте к этой взрывоопасной смеси одержимость личными *dignitas*, и вы удивитесь, почему клан Вентру до сих пор не развалился.

На текущий момент клан сохраняет цельность, в основном потому, что Вентру осознают: пока они вместе, они способны на многое. Поэтому возникает необходимость в продуманных до мелочей правилах поведения, жесткой иерархии и внутренних механизмах разрешения споров. Все эти факторы помогают Вентру работать сообща и не просто выживать как клан, но процветать. И все же под спокойной поверхностью бурлит опасный поток, который, вырвавшись, вовлечет Вентру в нескончаемые битвы Джихада.



Суды

Вентру давным-давно решили, что им нужен независимый суд, который сможет без применения насилия разрешать споры между соплеменниками. Также им была нужна система, которая позволила бы сохранить *dignitas* обеих сторон, понизив (или полностью устранив) раздражительность, которая охватывает вступивших в спор Вентру. В результате возникла существующая в наше время судебная система Вентру, специальный суд для разрешения разногласий, который является чем-то средним между площадкой для дебатов, третейским судом и публичным представлением.

У клана нет постоянных судов или судей. В случае необходимости любой входящий в иерархическую цепочку Сородич – то есть от пэра и выше – может обратиться к вышестоящему собрату с просьбой собрать суд. Для созыва суда надо, чтобы все стороны согласились с таким решением. Обычный Вентру не может заставить своего соплеменника предстать перед судом. Такая возможность есть только у эфоров. При этом старейшины могут посоветовать спорщикам решить свои проблемы с помощью пэров – совет, которому мудрые Вентру последуют без колебаний.

Затем спорщики выбирают председателя, который будет руководить слушаниями. Желательно, чтобы этот арбитр был по должности выше обоих участников спора, но в реальности можно прибегнуть к услугам равного по положению собрата. Мало кто из достойных Вентру согласится, чтобы председателем суда стал вампир ниже их по званию. Арбитр созывает суд, который обычно длится один вечер. Вход в зал суда открыт любому из проживающих в округе Вентру, и в тех случаях, когда разбирается дело двух могущественных Сородичей, помещение обычно бывает переполнено, так как на суд съезжаются вампиры, проживающие за сотни миль от города. Затем начинаются дебаты, в ходе которых каждая из сторон может озвучить свои доводы, вызвать свидетелей и продемонстрировать ораторские таланты.

Вентру подкрепляют свои доводы ссылками на исторические прецеденты и просят братьев с исследовательским складом ума назвать подходящие к делу традиции, если сами не могут их обнаружить. Пока идет суд, Вентру всегда говорит сам за себя, он не может пригласить адвоката или просить совета у товарищей. Судья не опрашивает стороны, но спорщики сами могут поочередно задавать друг другу вопросы. Чтобы избежать невежливых и даже оскорбительных вопросов, все вопросы сначала задаются судье, который затем озвучивает их непосредственному адресату.

Когда все сказано и сделано, Вентру просят судью вынести решение по их делу. Судья удаляется, чтобы обдумать все услышанное и принять решение. Никто, даже эфор, не может обращаться к судье, пока он находится в раздумьях. Следующей ночью суд собирается снова, и судья оглашает принятое решение. Это решение является обязательным только в том случае, если оба спорщика согласятся с ним. Но несогласие ставит под сомнение *dignitas* судьи, а также заставляет заподозрить спорщика в двуличности и лживости. В конце концов, он уже обязался следовать указаниям суда. Только полный глупец способен отвергнуть решение суда,



если, конечно, у него нет убедительного доказательства того, что суд был подкуплен или попал под чье-то влияние. И даже в этом случае ему лучше было бы обратиться с просьбой о назначении нового судьи и проведении повторного слушания.

Молодость и старость

Как можно занять чье-то место в иерархии, если никто из вышестоящих собратьев не уходит в отставку? Коротким ответом будет «никак». Вентру или сам добивается положения, или надеется на Окончательную Смерть, которая освободит для него желаемое место. Такова цена, которую приходится платить за вечную не-жизнь.

Стеклянный потолок – вот на что чаще всего жалуются члены клана. Молодым Вентру некуда двигаться и негде развернуться. Все владения уже захвачены. Что же им делать? Старейшины снова и снова выслушивают подобные жалобы. Представители других кланов, в особенности слабо организованных, например, Бруха или Малкавианы, постоянно дразнят новообращенных Вентру этой ограниченностью. Сами новички чувствуют некоторую зажатость и подавленность. О, что за испытание – быть новообращенным в самом многообещающем клане Камарильи, бессмертным существом, способным подчинять своей воле и запугивать смертных силой мысли! Можно ли вообразить что-нибудь более ужасное?

На самом деле ситуация в клане всегда была такой, и ничто не предвещает изменений. С подобной проблемой сталкиваются все кланы Сородичей, но у Вентру она приобретает особую остроту из-за их жесткой иерархии, поощряющей честолюбивое стремление занять как можно более высокое положение. И все же на протяжении тысячелетий клан выдерживал это испытание, значит, выдержит его и в нынешние ночи. Так говорят старейшины.

Но старейшины могут ошибаться. За последние годы мир изменился, и Аристократам предстоит столкнуться с новыми трудностями. Изменились люди, которые становятся Сородичами. Смертные XXI века не хотят терпеливо ждать. Честолюбивым, сильным людям результат нужен не в этом десятилетии, а в этом году. «Молодняк» Вентру хочет все больше и больше – и как можно скорее.

К тому же сейчас в ночи бродит больше Вентру, чем в прежние времена. Частично этот рост вполне естественен, так как численность стада и Сородичей с веками увеличивается. Частично – нет. Учащающиеся нападения Шабаша, выход из Камарильи доблестного клана Гангрел и распространение истерических настроений среди Сородичей привели к тому, что Вентру стали обращать рекордное количество людей. В результате этого неосторожного шага у клана стало больше бойцов, готовых выполнять поручения старейшин, но эти бойцы честолюбивы и вряд ли удовлетворятся положением вечных слуг.

Поиск решения

Проблема противостояния стариков и юнцов сохраняется не только из-за безразличия старшего поколения, но и из-за того, что вот уже много веков никто не может решить ее. Задача кажется невыполнимой. У



достигших определенного положения Вентру нет ни необходимости, ни желания отказываться от обретенного благополучия, а деятельные «прогрессисты» вовсе не жаждут поумерить амбиции. Многие считают, что только четкая иерархия клана, безупречные манеры Аристократов и слепое следование традициям позволяют до сих пор обойтись без кровопролития и внутренних раздоров.

Молодому Вентру предлагается единственное безусловно выполнимое решение, известное с давних лет: найти себе новую сферу деятельности. Молодые Вентру стараются прорваться на недавно открытые рынки или во вновь создаваемые сферы влияния (не забывая при этом о планировании и прогнозировании). У них есть некоторое преимущество перед другими кланами, претендующими на тот же кусок пирога: Вентру ощущают за собой поддержку всего клана. Старейшины всегда поощряют молодых собратьев, активно работающих ради расширения владений клана. Клан при этом становится сильнее, а молодежь перестает жаловаться на недостаток возможностей. Интернет, международная торговля, технологические новинки, даже развитие ранее бесперспективных рынков – вот откуда смысленные, готовые к нововведениям Вентру черпают ресурсы.

Время от времени членам клана приходится делать менее приятный выбор. Когда молодой Вентру становится слишком честолюбивым или же начинает излишне громко выражать недовольство, старейшина может решить, что с него хватит. Нет, речь не обязательно идет об Окончательной Смерти, ведь есть еще кровавые узы. Такая судьба поджидает нетерпеливых Вентру, которые часто даже не сразу понимают, что с ними происходит (для Сородича установление пищевых пристрастий отдельно взятого Вентру не составит больших проблем). Но насильственное наложение уз крови – это серьезное оскорбление, и едва ли тому, кто станет подобным образом манипулировать Проклятием Каина, удастся сохранить *dignitas*. Поэтому дать разрешение на такие действия могут только эфоры. Большинство Вентру считают узы крови крайней мерой, допустимой только в исключительных случаях.

Аутсайдеры

Некоторые люди просто не ладят с окружающими. Случается так, что Сородичи отказываются вступать в игру, несмотря на почтенного сира, жесткую систему *агогэ* и обходительных (по крайней мере, при личном общении) пэров. Они не хотят участвовать в политической жизни Камарильи или встраиваться в иерархию клана. На *dignitas* они плевать хотели. Упиваясь обретенным бессмертием (или проклиная его), они не желают работать в пределах системы и отправляются в свободное плавание. Вентру быстро отрекаются от этих мятежников, считая их чем-то вроде каитиффов или отступников (хотя последние не всегда соответствуют истине).

Вентру, с пренебрежением относящийся к клану и осмелившийся публично продемонстрировать такое отношение, не может рассчитывать на привилегии, права и защиту, которые доступны его благонадежным соплеменникам. Собратья не только откажутся помогать изгнаннику, но и не пожалеют усилий, чтобы как можно сильнее осложнить ему не-жизнь.



Хотя Традиции Камарильи по-прежнему защищают его - например, от нарушений Маскарада, - предприимчивые Вентру обычно находят способ разобраться с неугодным Сородичем. Почти половина наглецов исчезает в течение полугода после выхода из клана. Они или добровольно уходят в изгнание, или им помогают их бывшие собратья.

Если Вентру продемонстрирует искреннее раскаяние и станет умолять о прощении и милости, он может искупить свой проступок. Часто наказанием для него становятся полностью или частично наложенные узы крови. И даже в этом случае пройдет немало времени, прежде чем ему удастся вернуть ранее отвергнутое доверие Вентру. Но все же немало раскольников со временем возвращаются в клан, осознав, что мир хищников вовсе не так дружелюбен и безопасен, как им казалось, а у клана больше возможностей, чем у одиночек.

Клики

Помимо клановой иерархии, Вентру встраиваются и в социальные сети. Сородичи ищут тех, кто разделял бы их интересы, не только среди обитателей города, но и по всему миру. Хотя Вентру редко питают к собратьям нежные чувства или доверяют им, они ценят светские сборища, так как на них можно обменяться новостями, узнать о новых тенденциях и обзавестись полезными контактами. Встреча проходит удачней, если собираются пары с общими интересами, так как Сородич, на время позабыв о ненависти, презрении, гневе, зависти и недоверии, может почувствовать расположение к тем, кто находится с ним в одной комнате.

Клубы дегустаторов

Будучи Сородичами с утонченными вкусами, Вентру ценят малейшие различия в *витэ*, даже в рамках действующих строгих ограничений. Смертные не одинаковы, и кровь от разных тел так же разнится между собой, как вино, изготовленное из урожаев разных виноградников. Бордо первого урожая несравнимо лучше продаваемого на розлив дешевого вина, и точно так же *витэ* человека, которых хорошо жил и питался или же является ярким представителем определенного типа, намного превосходит по своим достоинствам кровь из обычного «сосуда».

Вентру предпочитают не распространяться о своих пищевых пристрастиях, но рано или поздно Аристократы с одинаковыми предпочтениями узнают друг о друге. В плотно населенных регионах, таких, как Западная Европа или восточное побережье США, Вентру со схожими вкусами иногда собираются вместе, чтобы испить из избранных сосудов. Такие сообщества, называемые клубами дегустаторов, время от времени устраивают встречи, обычно для светского общения (хотя от политики и бизнеса никуда не деться), или даже только ради того, чтобы насладиться букетом редкостного *витэ*.



Собрания клубов дегустаторов обычно проходят в тайне даже от остальных Вентру, и редко когда в клубе состоит более шести вампиров. Постоянные члены клуба часто соперничают друг с другом, выясняя, кто из них сможет достать на «обед» самую вкусную кровь. Некоторые из клубов с давней историей, вот уже несколько веков устраивающие подобные встречи, даже выращивают и разводят «скот» с излюбленным типом крови. Например, в итальянском клубе, члены которого питаются только потомками арабских завоевателей Сицилии, состоит богатый Вентру, создавший себе имидж филантропа и историка-любителя. Он отбирает маленьких детей, принимая во внимание их происхождение, родословную и образ жизни, и усыновляет их или открывает для них трастовые фонды, дожидаясь, пока они достигнут зрелого возраста и станут пригодными для дегустации.

Разумеется, вступить в клуб дегустаторов можно только по приглашению. Только те, кто обладает достаточным благоразумием и чувствительным нёбом, могут надеяться когда-нибудь присоединиться к его членам. Секретность, окружающая членство в клубе, означает, что мало кто из посторонних Вентру знает о существовании клики. Так как между всеми ее участниками возникают узы родства или, по меньшей мере, товарищества, они заключают между собой тайные контракты и сделки, о которых прочие Сородичи и Вентру могут узнать далеко не сразу.

Шахматные клубы

Многие Вентру любят шахматы, не только как игру, но и как метафору жизни и не-жизни. Старшие Сородичи часто называют смертных



пешками, политические решения - ходами, победу над соперником - матом и т.п. Даже гнусные Ласомбра признают за Вентру любовь к «игре царей». В самой игре таится интеллектуальная и культурная загадка, подпитывающая эго и чувства Вентру. Шахматы - это воплощение стратегии, игра, в которой случайности нет места. Ах, если бы можно было из ночи в ночи жить по ее правилам!

Если же отвлечься от метафор и размышлений, то придется признать: многим Вентру просто нравится играть в шахматы. Во многих городах Сородичи часто встречаются вечерами, чтобы сыграть партию и поговорить. Ночные турниры, время от времени устраиваемые в Элизиуме, позволяют Сородичам собраться, поболтать, затеять интригу и проверить свое мастерство в любимой настольной игре, находясь при этом в полностью подконтрольном пространстве. Считается, что Аристократу, увлеченному игрой (и любым другим делом), не подобает испытывать сильных эмоций или торжествовать по поводу победы. Каким бы возбуждением ни был охвачен Сородич, бурное проявление эмоций - будь то радость или горе - считается явным признаком подлого происхождения.

Чтобы проявить себя в шахматном сообществе Вентру, нужно приложить немало усилий. Вампиру приходится проводить за игрой много времени лишь для того, чтобы оставаться на одном уровне с другими игроками. Плохо играть в шахматы - это все равно, что надеть черный ремень под коричневые туфли или взять бокал с вином не за ножку. Если ты пришел играть, изволь играть хорошо. Для тех, кто увлечен игрой, партии приобретают огромное значение. Гроссмейстеры из числа Вентру часто решают споры не на дуэли или клановом суде, но за шахматной доской. Намного удобнее найти приемлемое решение за честной игрой, чем в неразберихе битвы или хитросплетении политических интриг.

Хотя победы в турнирах нельзя сравнить с достижениями в реальном мире, Вентру с большим почтением относятся к хорошей игре и высоко ценят тех, кто умеет играть. На остальные игры, пусть даже не менее захватывающие и интеллектуальные, такие, как го, Вентру смотрят свысока. Шахматы воплощают в себе стиль, западные традиции и изящество, столь ценимые Вентру. Это их игра, и этим все сказано.

ОЛИМПИЙЦЫ

Большинство Вентру не считают отдельных людей достойными внимания. Для них смертные - лишь шестеренки в величественном механизме человечества. Поэтому многие члены клана (в особенности старейшины) охотно манипулируют людьми просто развлечения ради. Они стравливают людей подобно древним императорам, отправлявшим на арену гладиаторов, или, как сами они предпочитают думать, подобно богам, развязавшим войну между греками и троянцами. Между собой Вентру называют таких Сородичей олимпийцами - не за их богоподобную внешность, но за любовь к мелким, хотя и забавным проказам.

Так как на самом деле эти Вентру - вовсе не древние боги (по большей части), им редко удастся стать настолько могущественными и влиятельными, чтобы стравить между собой два народа. В своих развлечениях они обычно ограничиваются отдельными людьми. Время от времени - раз в десять-двадцать лет - группы олимпийцев проводят



встречи, чтобы развлечься или положить начало состязанию, которое будет длиться несколько лет. Обычно эти состязания бывают двух видов: человек против человека или человек против мира. В первом случае каждый из Сородичей выбирает себе фаворита. Затем каждый из игроков пытается изменить ситуацию так, чтобы его подопечный одержал победу над пешками других Вентру. Это испытание по форме редко напоминает жестокие гладиаторские бои или битву насмерть. Скорее, речь идет о достижении успеха в бизнесе, победе в суде или возможности оказать влияние на исход выборов.

В состязании «человек против мира» один из Вентру принимает сторону смертного. На бедолагу, попавшего в сети игры, обрушиваются все испытания Иова, так как остальные олимпийцы всячески вредят ему – его финансовому положению, юридическому статусу, психическому состоянию и положению в обществе. Его защитник-Вентру прилагает все усилия для того, чтобы помочь подопечному продержаться в течение заранее оговоренного времени. Обычно в таких состязаниях ставки доходят до невероятных размеров – на кон ставятся не только деньги, но и влияние, покровительство, статус и более редкие «награды».

Немало Вентру считают развлечения олимпийцев безвкусными и даже опасными. Но так как эти состязания нравятся многим старейшинам и уважаемым членам клана, никто и не думает их запрещать. До тех пор, пока Традиции – в особенности Маскарад – не нарушены, а интересы Вентру не задеты, клан относится к увлечениям олимпийцев как к безвредной, хотя и изрядно надоевшей причуде. В конце концов, жизнь отдельных смертных почти ничего не значит по сравнению с миром в целом.

Философы

Как правило, Вентру не тратят время на бесплодные размышления о неведомом. У них есть дела в реальном мире, и дела эти требуют внимания. Но кое-кто из них все же находит – или выкраивает – время для того, чтобы встретиться с товарищами и поговорить о загадках бытия. На проводимых время от времени встречах эти кабинетные философы обсуждают все те же старые проблемы, волновавшие Сородичей на протяжении многих тысячелетий. Кто мы? Кем был Каин? Мы прокляты? Что происходит с нашей человечностью? И так далее, и тому подобное.

Основное отличие философских кружков Вентру от остальных мыслителей из числа Сородичей состоит в том, что Вентру пытаются найти практическое применение своим дискуссиям и выводам. Они часто погружаются в жаркие споры о таких понятиях, как обязанность, долг, божественное право и *dignitas*, которые играют большую роль в жизни Вентру. Философы могут повысить моральный и интеллектуальный авторитет князя или иной власти в определенной сфере или же обосновать моральные принципы, способные повлиять на решение суда пэров. Подобно тому, как церковь смертных благословляла крестовые походы и войны, хитроумный философ может найти убедительное оправдание старейшине, решившему нанести удар по врагу или собрать воедино все свои силы.



Вентру с философским складом ума редко устраивают себе убежища в одном и том же городе. Иногда они отправляются в путь, чтобы пообщаться с единомышленниками, а в остальное время обмениваются письмами (или даже электронными сообщениями). Эти кружки мыслителей могут приобрести в регионе немалое влияние, если их члены будут выдвигать здравые философские концепции. Одному из самых известных таких кружков, клубу «Британский фонарь», приписывается большая часть политических решений английской ветви клана в XVII-XVIII веках. Власть его начала угасать только после того, как остальные осознали ее существование. Князья сочли членов клуба навязчивыми нахалами и, из чувства противоречия, стали отвергать все предлагаемые клубом идеи. Создается впечатление, что такое отношение к философам сохраняется и в наши дни. У мыслителей Вентру власть сохраняется только до тех пор, пока остальные не подозревают о ней. Затем она исчезает или же за нее приходится платить...

Сплетники

Сородичи живут на всем земном шаре и относятся к самым разным культурам, но при этом их сообщество по сравнению с миром смертных весьма невелико. Будучи частью мира вампиров, сообщество Вентру отличается еще меньшими размерами и большей замкнутостью. К тому же клан Вентру считается самым сплоченным кланом после Тремер и производит впечатление общности, члены которой или непосредственно знакомы друг с другом, или знают тех, кто знаком с остальными соплеменниками. Чтобы связать друг с другом членов этого благородного клана, не понадобится даже «трех рукопожатий».

Как известно всем, кто учился в школе или работал в офисе, близкое общение порождает не только презрение, но и сплетни. Вентру, несмотря на все их благородство и безупречные манеры, сплетничают так же охотно, как и все остальные разумные существа. На самом деле в любви к сплетням Вентру уступают разве что злоязыким Тореадорам. Разумеется, Вентру пытаются извлечь из сплетен некоторую практическую пользу (как и почти из всех своих занятий), поэтому говорят в основном о политике, бизнесе и *dignitas*, не особо интересуясь тем, кто и с кем разделил кровь, а кто со зла дал Становление подопечному своего соперника.

Компании сплетников (которых порою уничижительно именуют «гусиными стаями») можно найти на любом уровне клановой структуры. В сообществе Вентру, состоящем из союзников, кровных родичей и деловых партнеров, распространению информации и слухов отдаются с той же страстью, что и в Интернете, и так было на протяжении тысячелетий. Члены этих групп могут относиться друг к другу с прохладцей и недоверием, но все они придерживаются распространенного мнения: обмен информацией приносит пользу всем участникам. Большинство Вентру старается присоединиться хотя бы к одной из таких компаний, а некоторые из Сородичей с обширными связями состоят в дюжинах «стай».

Обмен информацией обычно происходит на светских мероприятиях, а также посредством писем, электронных сообщений, телефонных звонков и посыльных. Общество не налагает на такие компании никаких обязательств, не вынуждает их следовать правилам и соответствовать



стандартам. Скорее, члены «стай» по обоюдному согласию решают обмениваться всей полученной информацией. При этом все понимают – хотя и не озвучивают, – что никто не станет разглашать информацию, способную повредить его интересам. Разумеется, остальным членам группы такая мелочь, как возможное причинение неудобства сотоварищу по увлечениям, разглашать секреты не мешает. Такова жестокая реальность не-жизни заядлого сплетника.

Дипломаты

Когда дело доходит до воплощения взятой на себя роли вождей в сообществе Каинитов, клан Вентру сталкивается с определенными трудностями. По большей части остальные Сородичи им не нравятся. Многие Вентру, увлеченные собой, своими повадками, хорошими манерами и внешностью, не слишком жалуют менее удачливых собратьев. Они стараются быть настолько любезными, насколько это возможно – или насколько это необходимо. И все же более свободомыслящие Вентру проявляют интерес к другим кланам и пытаются наладить отношения между вождями и последователями. Таких деятелей клан называет дипломатами.

Дипломаты не объединяются в «группы по интересам», а, скорее, ищут единомышленников на всех уровнях клана. У них редко проводятся официальные или даже неофициальные встречи, хотя они и стараются извещать товарищей о своих успехах и достижениях. У них нет официального статуса, термин «дипломат» никогда не используется при общении за пределами клана, а в разговорах между Вентру ему часто придают насмешливый или иронический оттенок. Для всего остального сообщества Сородичей они – обходительные, хотя, возможно, излишне болтливые Вентру.

Чем же в таком случае занимаются дипломаты? Ответ очевиден – они налаживают отношения. Они показывают остальной Камарилье, что Вентру – вовсе не напыщенные снобы, заботящиеся исключительно о собственной силе, положении и престиже. Эти общительные Аристократы интересуются проблемами и мнениями других кланов и предлагают озвучить их просьбы тем из Вентру, кто наделен властью. Хотя они не наделены официальными полномочиями и в целом разделяют установки всех Вентру, добрые слова, обращенные к представителям менее удачливых кланов, позволяют сгладить шероховатости, возникающие при еженощном общении.

Никто не проходит специальную подготовку, готовясь стать дипломатом, и даже не ставит перед собой подобной цели. Дипломатами становятся произвольно, когда выясняется, что некий Вентру может вполне успешно общаться с выходцами из других кланов. Такое поведение не остается незамеченным. Старейшины могут попросить этого Вентру продолжить общение или даже расширить контакты, иными словами, взять на себя роль «специалиста по связям с общественностью». В результате Сородич становится кем-то вроде тайного, но весьма умелого миссионера. Остальные кланы могут обращаться к нему и говорить с ним.

Дипломаты обычно обладают схожим мировоззрением и общаются друг с другом намного успешней, чем с остальными Вентру. Обычно они



крайне озабочены общественным мнением и выступают против действий, которые могли бы повредить репутации клана в глазах остальной Камарильи. Часто они работают сообща и обмениваются посланиями и информацией, стремясь укрепить положение Вентру среди остальных кланов. Например, Аристократ, находящийся в хороших отношениях с кланом Бруха, может помочь товарищу избежать гнева со стороны разъяренного Бруха, в ответ заручившись поддержкой на случай столкновений с Носферату. Хотя тесное общение с чужаками бросает тень на репутацию вампира, польза, которую он порою приносит пэрам, в конце концов работает на увеличение его *dignitas*.

Новаторы

В клане постоянно раздаются жалобы: старейшины подгрести под себя всю власть и влияние; они захватили самые стоящие домены. Молодежь не может подняться по иерархической лестнице без того, чтобы кого-нибудь из старших соплеменников не настигла Окончательная Смерть, а такой судьбы своему сородичу не пожелает ни один уважающий себя Вентру. Чтобы найти себе место в мире и обрести присущие их положению *dignitas*, многие юные Вентру объединяются в клики, частично – ради обретения некоторых преимуществ, частично – помня о поговорке «один в поле не воин».

Старейшины и служители часто называют таких юнцов новаторами – первые с долей изумления, вторые совершенно искренне. Новаторы считают себя будущим клана (что не обязательно соответствует истине), той движущей силой, которая может привести Вентру к нужным результатам (что вполне вероятно). В большинстве случаев эти группы обладают энергией и страстностью революционной ячейки или начинающего дельца. Опытенные внезапно обретенной силой, готовые оставить свой след в мире, они предаются совместным мечтам и строят планы, надеясь достичь желанной цели.

По большей части встречи этих групп напоминают «летучки», на которых юные Вентру могут высказать свои обиды, не опасаясь оскорбить старейшин. Новаторы следят за соблюдением секретности намного строже большинства общественных объединений Вентру. Они настаивают на том, что информацию об их встречах нельзя разглашать, как нельзя разглашать содержание исповеди или закрытого заседания совета директоров. Лишившись закрытости, такие группы перестали бы играть роль слабительного средства. Старейшины по-разному относятся к этой таинственности. Некоторые из них прибегают к помощи соглядатаев или следящих устройств, пытаясь узнать, что происходит на встречах. Другие, более уверенные в собственных силах и положении, оставляют за новообращенными свободу действий. Рано или поздно они выйдут из возраста игр.

И в самом деле, со временем почти все такие группы распадаются. Через несколько лет большинство Сородичей начинает постепенно отходить от новаторов. К этому времени они уже успевают обзавестись собственными владениями, обязанностями и даже потомками, за которыми надо присматривать. К тому же, ни один Вентру, претендующий на достойное положение, не захочет, чтобы его связывали с подобными



юношескими объединениями, поэтому, если он хочет казаться сильным, ему надо отречься от этих младотурков.

И все же время от времени группе новаторов удастся проявить себя, как это случилось с кружком на Западном побережье, который десять с лишним лет назад проявил интерес к компьютерной промышленности, или с группой, пять веков назад отправившейся в Новый Свет. Добившись положения и *dignitas*, к которым они так долго стремились, новаторы обычно становятся теми, против кого недавно выступали: уважаемыми Вентру, обремененными владениями и властью, которые надо охранять от нового поколения юных новаторов, стремящихся захватить их.

Вентру и мир смертных

Вентру, как и все прочие Сородичи, существуют одновременно в двух мирах. В первую очередь, они – часть мира Сородичей и кланов, мира, в котором секты и города схлестываются в битвах после наступления темноты, мира, в котором Сородичи, и в особенности Вентру, проводят большую часть времени. Но они также и часть мира смертных, который называют то реальным миром, то миром спящих, то миром черни, то просто – человечеством. Он окружает Сородичей, влияет на все их действия и, фактически, является площадкой для всех их схваток и побед. Смертные – это земля, по которой ходят Сородичи, это деньги на их счетах, это кровь, поддерживающая их существование. Без смертных мир вампиров был бы невозможен, как бы ни пытались Сородичи отрицать это.

Вентру охотно признают власть и влияние людей в обоих мирах. Вся организационная мощь Камарильи предназначена для защиты Сородичей от мстительного зверя по прозвищу человечество. Инквизиция преподала хороший урок. Вместе с тем, многие Вентру считают, что Сородичи во всем превосходят стадо, а сами они во всем превосходят Сородичей (пусть и не безмерно). Но как же им удастся примирить два таких разных подхода: страх перед людьми и чуть ли не полное пренебрежение ими? Очень просто. Они уважают организации и не обращают внимания на отдельных людей.

Подобное отношение тревожит многих Сородичей. Они утверждают, что такие взгляды немногим отличаются от доктрины кровожадного Шабаша, говорят, что Сородичи – не боги, им не позволено играть жизнями смертных. Такое «мягкосердечие» обычно встречается насмешками и высокомерными взглядами. Вентру не презирают мир смертных, они относятся к нему как к полезному инструменту или обязательному ритуалу, примерно как смертные относятся к процессу питания и уборке мусора.

Сила организаций

Сила человечества заключена в его многочисленности. В одиночку человек не может противостоять даже самому юному из Сородичей. Небольшие группы людей ничего не могут противопоставить пугающим силам старейшин. Но армии, неуправляемые толпы и общественные движения сметут все на своем пути. У стада есть замечательная особенность – они могут работать вместе, чего не дано большинству



Сородичей. Они охотно подчиняют себя стремлению к высшей цели или (в крайнем случае) склоняются перед сильным владыкой. Вентру восхищаются присущим смертным умением подавить собственные «я» и пренебречь своими нуждами и желаниями.

На самом деле Вентру пытаются добиться того же как от клана, так и от Камарильи в целом. Они могут похвастаться некоторыми успехами, но борьба с хаосом и алчностью еще далека от завершения. Совсем недавно Камарилья, это излюбленное детище Вентру, пережила серьезный удар: уход клана Гангрел. Одновременно с этим, междоусобные схватки и трения в клане не позволяют Вентру сообща работать в полную мощность. Даже Тремер, с их легендарной иерархической структурой, не могут добиться дисциплины, духа сотрудничества и преданности, которые царят в армиях постиндустриальных государств.

Итак, Вентру с большим уважением относятся к человеческим организациям и даже побаиваются их. Хотя они могут повлиять на ключевые фигуры в группе, группа в целом продолжит движение к цели и власти. Изменение результатов местных выборов не разрушат демократию. Подкуп судьи или полицейского не приведет к развалу системы правосудия. Шантаж священника не помешает процветанию Церкви. На место убитого солдата встанет новый, потрясая ружьем. Идея и организация – это нечто большее, чем просто сумма составляющих частей, и Вентру вынуждены считаться с этой силой. Взаимодействие с объединившимися людьми и подавление их пугающей энергии требуют множества усилий, невероятной хитрости и несокрушимой силы воли. Вентру в прошлом уже справлялись с этой задачей, они управляли целыми системами, пытаясь с их помощью достичь собственных целей, но работа их никогда не была легкой. Это все равно, что играть с огнем. Стоит на краткий миг забыть об осторожности, и огонь обожжет своего повелителя.



Бессилие отдельных людей

С другой стороны, отдельно взятый человек ничего не значит. В отличие от большинства членов Шабаша, которые смотрят на людей как на еду, Вентру не питают уважения к людям из-за особенностей их разума. Вентру превосходно владеют Дисциплинами, позволяющими формировать, менять и стирать мысли и эмоции других существ. Никакой другой клан не сравнится с ними в этом умении. Даже самый юный Аристократ быстро учится влиять на разум людей. Зрелые служители и старейшины Вентру в буквально смысле слова могут управлять всеми действиями и мыслями человека, если в том возникнет потребность. Как можно уважать существо, с разумом которого ты можешь делать все, что заблагорассудится?

Подобное высокомерие у Вентру возникает безо всяких усилий с их стороны, и они всячески его поддерживают. Некоторая доля самоуверенности, убежденности в своих силах и ощущения собственного превосходства может сослужить хорошую службу, особенно когда речь заходит о техниках ментального и эмоционального контроля. Если Вентру хочет уверенно пользоваться своей Дисциплиной, ему просто необходимо чувствовать, что он может с легкостью захватить разум смертного. Подобное отношение лишь усиливает имеющиеся у Вентру предубеждения.

Клановая культура поощряет пренебрежительное отношение к отдельным «сосудам». Вентру редко называют людей по имени, разве что в случае крайней необходимости. Обычно в разговорах о делах смертных они используют названия организаций. «В Чейз-банке открылись новые интересные возможности» или «Из ратуши сообщают, что наше предложение будет принято». Если они говорят об отдельных людях,



обычно называется звание человека или должность, если у него нет звания. «Полицейский не доставит нам хлопот» или «Мой информатор сообщил мне о новом поставщике в нашем регионе». Лишенные имен люди становятся взаимозаменяемыми. Не важно, кто из смертных играет ту или иную роль, главное, чтобы Вентру мог определить, к какой части обширной людской сети этот человек относится.

Однако, не стоит думать, будто Вентру вовсе не интересуются отдельно взятыми представителями человечества. Разумеется, им известны имена влиятельных людей, на изучение их личностей, биографий и слабостей Вентру готовы потратить немало времени. И все же они смотрят на этих людей сквозь вуаль презрения. Вот этот человек, слабый, как и все люди, наделен еще вот такими слабыми и сильными сторонами. В конце концов, «он всего лишь скот, а его кровь и имущество будут моими, захоти я того».

О влиянии, власти и контроле

Одним из самых известных заблуждений относительно Вентру, распространенном в том числе и среди молодняка клана, является вера в то, что они якобы управляют человечеством. Сама мысль о том, что несколько Сородичей, пусть даже весьма могущественных, могут управлять огромными человеческими организациями, вызывает у старейшин горькую усмешку. Они знают, где лежит предел их возможностям. Может быть, некогда князь Вентру и в самом деле мог управлять всей жизнью своего города. Но ночи, когда Вентру пятого поколения правили греческими городами с населением в 30000 человек, давно остались в прошлом. Сегодня в человеческих городах проживают миллионы людей, в странах – сотни миллионов. О контроле над таким множеством людей можно только мечтать.

Даже на местном уровне – например, в полицейском департаменте или муниципалитете, – полный контроль невозможен. Вампир, пробуждаясь от дневного сна, не может нажать на кнопку с надписью «арест приспешников моего соперника». Прежде всего, подобный открытый захват власти запрещен Маскарадом, но даже если бы никаких ограничений не существовало, большинство не справилось бы с задачей. Стадо чувствует, когда что-то идет не так в большом масштабе. Несколько попавшихся на взятке полицейских или политик, сфотографированный в кожаных ремнях и с забитым кокаином носом, не кажутся чем-то невероятным или исключительным. Но если целая система перейдет на службу Сородичу или клану, вызванное этим переходом потрясение заставит людей насторожиться. Дело даже не в том, что практически невозможно достичь полного контроля, длящегося хотя бы несколько ночей. Дело в том, что подобные мечты пахнут глупостью.

Влияние. Вентру хорошо понимают, что такое влияние, и используют его. Дело в том, что контроль часто доставляет больше хлопот, чем приносит пользы. Даже Вентру, с их предприятиями и прочими связями в мире смертных, не особо интересуются жизнью большинства людей. Зачем пытаться управлять, тратить время и силы на то, с чем ты можешь столкнуться раз в год – а то и в десять лет? Лучше уж найти несколько



действенных рычагов, людей, на которых можно нажать, если потребуется повлиять на события.

Что же, в таком случае, представляет собой влияние? Это знакомство с клерком из архива, который выдаст вам нужную информацию в обмен на несколько баксов или ключи от «Мерседеса», чтобы покататься на выходных. Это обязанный вам вахтер, у которого есть ключи от всех дверей. Это возможность перечислить некую сумму на номерной счет в банке и добиться того, что конгрессмен проголосует против законопроекта. Это знакомая проститутка, которая заставит полицейского дважды подумать, прежде чем составлять рапорт о происшествии. Это даже может быть служащий корпорации, которого вы сделали гулем, связав его узами крови. Влияние обычно незаметно и не требует больших усилий для поддержания. Вам не нужно просиживать ночи в ратуше, растопыривать руки и угрожающе шевелить когтистыми пальцами. Все, что вам нужно – это знать, за какой нерв потянуть, на какую кнопку нажать, чтобы получить желаемый результат.

Власть и способности

Власть – вот еще одно слово, практически полностью утратившее значение, по крайней мере, то значение, которое в него некогда вкладывали. В буквальном смысле слова власть означает возможность что-то сделать, добиться какого-то результата. Старейшина скажет вам, что единственная власть, которой он в самом деле обладает, неразрывно связана с его личностью. Солдаты могут дезертировать, знакомые – исчезнуть, а агенты – предать вас. На самом деле вы не контролируете никого, кроме себя самого. Вы можете подталкивать других людей в нужном вам направлении – иногда *очень настойчиво* подталкивать, – но в конечном итоге это они, а не вы, совершают действие, каким бы оно ни было.

Аналогичным образом, клан платит определенную цену за использование своих ментальных и эмоциональных возможностей. Постоянное использование Дисциплин применительно к одним и тем же объектам со временем приводит к одному из двух результатов. Жертвы или становятся весьма несговорчивыми, подозрительными и опасными, или же впадают в полную ментальную и эмоциональную зависимость от вампира. Первый исход очевидно нежелателен, но и второй немногим лучше. Смертные марионетки, утратившие инициативность и свободу воли, менее предприимчивы, чем их полноценные собратья, и часто вызывают ненужные подозрения у коллег и друзей. Более того, на Дисциплины тратятся время, энергия и силы, которые Вентру мог бы употребить на что-нибудь еще. Использование вампирских умений оставляет заметный след, который внимательный Сородич может считать без особого труда. Стоит ли прибегать к столь негибким методам, оповещая Тремеров или Шабаш о том, кто именно находится под вашим влиянием? Наконец, Дисциплины – это последнее, крайнее средство в арсенале клана; их использование означает, что решить проблему другими, более изящными методами не удалось. Элегантные Вентру *ненавидят* столь вульгарные «козырные карты», лишаящие их возможности выбора.



Мудрые Вентру предпочитают приберегать свои силы на крайний случай, выжидая и подготавливая момент, когда использование крохотной частицы энергии позволит добиться максимального эффекта. До тех пор они обходятся иными средствами. Владельцам крупных состояний в большинстве случаев проще купить нужное им решение. С другой стороны, угроза чьим-то финансовым интересам иногда оказывается еще более убедительным стимулом, чем деньги. Обмен услугами, *quid pro quo*, срабатывает там, где деньги бессильны. Если этих методов убеждения окажется недостаточно, можно прибегнуть к угрозам (но не насилию). И только в том случае, когда все эти способы окажутся неэффективными, умный Аристократ воспользуется своими способностями, чтобы достичь желанной цели.

Путь к власти: учебник для начинающих Вентру

Но как же юному Вентру научиться выбирать между кнутом и пряником, чтобы уподобиться давно овладевшим этим искусством старейшинам? Основы этого умения закладываются в период *агогэ*, когда ученик знакомится с разными подходами к вопросу, набор которых во многом зависит от личности учителя. Так или иначе, но почти все члены клана признают некие общие принципы. Неудивительно, что Вентру, создавшие так много традиций, выработали «приемлемый» путь к власти. Хотя не все юные Вентру следуют предлагаемым ниже курсом, многих он вполне устраивает. И оценивают их в основном по тому, насколько удачно у них получается идти по выбранному маршруту.

Закладка фундамента

Закладка основ благосостояния начинается на последних этапах *агогэ*. Вентру отправляется в свободное плавание, чтобы обрести источники своей будущей власти и влияния. Прежде всего, до того, как двинуться дальше, Вентру должен найти себе надежное, респектабельное и удобное убежище. Пэры придают большое значение обстановке, окружающей их товарища. Убежище должно быть таким, чтобы в нем не стыдно было принять старейшин, сира и просителей (хотя старейшины едва ли пожалуют в гости к молодому собрату, их слуги вполне могут заглянуть к нему). Подходящими вариантами считаются особняки, фешенебельные квартиры, даже элитные клубы. В дополнение к этому известному (по крайней мере, среди Сородичей) убежищу уважающий себя Вентру должен обзавестись несколькими тайными, безопасными укрытиями. На самом деле некоторые Аристократы никогда не спят в официальных «убежищах», сохраняя их за собой только для видимости.

По возможности, все в убежище должно быть законно, оплачено и не обременено дополнительными условиями. Чем меньше у смертных поводов заглядывать в ваш дом, тем лучше. Многие молодые Вентру берут традиционную ипотеку на приобретение жилища, как для того, чтобы избежать ненужных подозрений, так и потому, что у них не хватает наличных средств для покупки достойного убежища.



Обговаривая цену, оформляя кредиты и решая прочие финансовые вопросы, не следует забывать о благоразумии. Если вы загипнотизируете агента по торговле недвижимостью и заставите его продать вам дом за четверть цены, могут возникнуть подозрения, но несколько вежливых слов и чарующих улыбок могут убедить его назвать минимально возможную цену и даже немного снизить ее. Точно так же можно уговорить продавца заключить сделку именно с Сородичем, вне зависимости от того, кто еще хотел бы приобрести дом.

Эти способности понадобятся Сородичу и в дальнейшем, когда в конструкцию убежища будут внесены некоторые изменения (в целях безопасности и защиты от света), о которых инспектору технадзора лучше не знать или забыть. Это же правило распространяется и на подрядчиков, соорудивших тайные комнаты или устанавливавших системы безопасности. Явные провалы в памяти вызовут множество вопросов и подозрений. Чтобы заплатить подрядчикам сверх оговоренной суммы и пояснить, что в подвале вы хотите обустроить «игровую комнату», а не «надежное убежище для вампира», нужно обладать тактом, но такой подход более чем оправдан. К тому же подрядчики выполняют работу быстрее и дешевле, если их заказчик не будет общаться с ними речевыми сообщениями и пугать их сверхъестественными силами.

Безопасное питание

Позабывшись о месте для сна, Вентру должен заняться поисками крови. Для Вентру эта задача сложнее, чем для представителей остальных кланов. Пищевые ограничения могут сильно осложнить не-жизнь. Более того, стоит врагам узнать об этих ограничениях, и дела могут пойти совсем плохо. Каждому юному Вентру нужно найти «стадо», от которого он постоянно будет питаться, и позаботиться о запасных источниках пищи на случай чрезвычайных ситуаций.

Чтобы собрать «стадо», требуется время. Чем обширней список потенциальных кандидатов, чем лучше, поэтому прагматичные Вентру пользуются каждой возможностью, чтобы сблизиться с подходящими смертными. Для этого им часто приходится тратить время и силы на мероприятия, клубы и светские сборища, которые в другом случае не вызвали бы у них ни малейшего интереса. Хитроумные Вентру всегда находят способ обратить такое времяпровождение себе на пользу. В общем-то, к этому их вынуждают обстоятельства, так как стоит кому-нибудь заметить Вентру, который без явной выгоды проводит время в компании смертных определенного типа, и вычислить истинную причину его поведения не составит труда.

Чтобы скрыть свои пищевые предпочтения от прозорливых Сородичей, многие Вентру примыкают к более крупным светским компаниям или обществам, среди членов которых можно найти и носителей нужного им типа крови. Так как Вентру охотно поддерживают контакты с миром смертных и общаются с самыми разнообразными компаниями и группами людей, определить, кто именно служит для них источником крови, бывает довольно затруднительно. Здравомыслящие Вентру порою намеками дают понять, что питаются кровью людей, которые



на самом деле никогда не смогли бы стать для них источниками пищи, тем самым сбивая с толку возможных противников.

На случай непредвиденных обстоятельств, у Вентру всегда должен быть под рукой запас нужного типа крови – в безопасном месте или человеке. Решить эту задачу может, например, доверенный помощник. Большинство Вентру хранит запас крови у себя в убежищах. Те, кто может себе это позволить, держат в убежище людей с нужным типом крови, чтобы они всегда были в пределах доступа. Жестокосердные Вентру иногда даже погружают своих потенциальных «доноров» в кому и хранят их в кладовых с больничным оборудованием. Но такие «палаты интенсивной терапии» лучше держать в тайне, не только для того, чтобы обезопасить запасы крови, но и чтобы отвести любопытных смертных, которым вдруг захочется узнать, что за тела лежат у вас в доме.

Власть денег

Часто, хотя и не всегда, Вентру вступают в не-жизнь с уже имеющимися у них ресурсами. Но, хотя двухэтажный дом и гараж на четыре автомобиля могут произвести впечатление на коллег по работе, клан миллионеров этим не удивишь. Пришло время покинуть кабинет, забыть о 401(k)¹ и приступить к накоплению серьезного инвестиционного капитала.



Деньги для Вентру имеют очень большое значение. В клане они выполняют примерно такую же роль, как и в мире смертных: служат

¹ Раздел Кодекса Службы внутренних доходов США, по номеру которого обозначается название пенсионного плана, основанного на налоговой схеме, изложенной в указанном разделе.



показателем статуса, власти и успешности. Вентру без солидного капитала не может считаться успешным, по крайней мере, на первый взгляд. В то же время деньги вообще не важны. Большинство Вентру, в особенности из числа высокопоставленных Сородичей, уверены в этом. У них в течение долгого времени было так много денег, что они уже не осознают, как эти деньги зарабатываются, и не переживают из-за трат. Скорее всего, деньги на приобретение желаемого у них найдутся. Именно к такому положению вещей предлагается стремиться юным Вентру: денег должно быть так много, чтобы о них можно было не думать.

Разумеется, эту цель легче сформулировать, чем достичь. Инвестиции начинают приносить доход далеко не сразу, компании не превращают вкладчиков в миллионеров за одну ночь, даже если в эту ночь проходили непредсказуемые торги по Интернету. Все традиционные способы обрести богатство, придуманные смертными, годятся и для Вентру; а из-за того, что у Сородичей есть время, чтобы переждать неблагоприятные рыночные условия, эти способы становятся еще более эффективными. Но инвестиции вам ничем не помогут, если у вас нет первоначального капитала. По счастью, у Вентру есть и иные активы, к тому же существуют старые, давно проверенные способы финансирования будущей карьеры Сородича.

На самом первом этапе Вентру может попросту украсть деньги. Воровство считается занятием позорным, недостойным и подлым, но иногда без него не обойтись. Зайдите в универсам, продуктовый магазин, винную лавку или бар. Посмотрите в глаза человеку, стоящему за прилавком, и прикажите ему отдать вам деньги; под раздачу все равно попадет этот человек, если только у Вентру такое поведение не войдет в привычку. Помните о камерах слежения и не повторяйте этот фокус дважды, хотя в трудные времена он сгодится. Недостатком этого способа – помимо его позорности – является то, что так практически невозможно получить настоящие, устраивающие Вентру суммы. Вентру ворочают миллионами, а не десяти- и двадцатидолларовыми купюрами.

К счастью, богатых людей можно обмануть и заставить раскошелиться. Богач может расстаться с деньгами по одной из сотни причин, не вызывающих никаких подозрений. Сейчас Вентру предпочитают благотворительность и политические взносы. В обоих случаях умело построенный разговор или личное обаяние приводят к тому, что человек берется за чековую книжку, в особенности если переговоры идут под хорошо выдержанное вино и изысканные угощения, предложенные просителем. Более традиционным, но от этого не менее ценным источником средств остается Церковь, куда верующие охотно (помня о вычетах из налогооблагаемой базы) несут свои пожертвования. Преимуществом всех этих методов является то, что люди не ожидают никаких материальных благ в обмен на деньги. Они уверены, что приобретают политическое влияние, спасение, хорошие отзывы в прессе, или дают деньги просто потому, что хотят почувствовать себя хорошими. Мало кто проверяет, на что идут эти деньги.

Не удивительно, что большинство Вентру входит в совет директоров как минимум одного благотворительного фонда. Но лучшей и самой прибыльной дойной коровой всегда был и остается бизнес. Если у Вентру есть бизнес-план и начальный капитал, он может добиться чего угодно.



Нужны новые инвесторы для начинающей компании? Переговоры с потенциальным партнером зашли в тупик? Трудности с подбором кадров? Хитроумный Вентру может решить все эти и сотни других проблем за столом переговоров. Такт и хорошие манеры никогда не мешали Вентру стоять во главе неофициальной иерархии Сородичей.

Потомок известного или влиятельного члена клана может даже рассчитывать на «заем» из сундуков Вентру или с личных счетов наставника. Хотя многие Вентру сочтут подобное злоупотребление родственными связями мошенничеством, эти же самые Вентру без колебаний поступили бы точно так же, будь у них такая возможность. Некоторые сиры могут отказать в просьбе, желая, чтобы их потомки проявили себя. Другие охотно предоставят требуемые средства, рассчитывая, что в будущем это позволит им окунуться в сияние *dignitas* своих подопечных и вызвать зависть у пэров.

На все это требуется время, хотя и не так много, как может показаться. В течение двух лет после Становления большинство птенцов обретают богатство (если не имели его ранее). Через десять лет все, за исключением самых недалеких (или самых беспечных), управляют состояниями в миллионы долларов. Это обычная ситуация. Если через двадцать лет после Становления у вас не так много денег, чтобы можно было навсегда забыть о них, что-то с вами не в порядке.

Слуги

В отличие от многих кланов, Вентру иногда напрямую нанимают на службу большое количество смертных. Довольно запутанная клановая система соподчинения объединяет в десять раз больше людей, чем Сородичей, и это еще не считая тех тысяч смертных, на которых распространяется влияние отдельных Вентру. Подобная ситуация сложилась по двум причинам. Во-первых, Вентру не испытывают по отношению к смертным такого страха, как остальные Сородичи... или который должны были бы испытывать. Хотя никто из вампиров в этом не признается, но большинство Каинитов рядом со стадом чувствуют себя неуютно. Они боятся допустить какую-нибудь ошибку и выдать себя, вызвав гнев вооруженной факелами толпы. Вентру меньше боятся людей потому, что работают с ними, и часто смотрят на Детей Сифа с высокомерием, граничащим с беспечностью или неосторожностью. Как они говорят, знание порождает презрение; у многих надменных Вентру неприязнь к людям переходит всякие границы.



В определенный период не-жизни практически у всех Вентру возникает потребность в надежных смертных прислужниках. Ему могут понадобиться юристы, бухгалтеры и менеджеры, чтобы управлять его имуществом. По большей части это обычные люди, которые не подозревают, что они работают на Сородича или на необычного предпринимателя. Богатые Вентру нанимают этих бумагомарателей дюжинами, отдавая им в управление отдельные части собственности, при этом люди могут даже не знать о существовании друг друга. Их наем и увольнение ничем не отличаются от таких же процедур в мире смертных.

Более опасны те люди, с которыми Вентру работают в непосредственной близости. Те мужчины и женщины, которые выполняют их прямые пожелания, управляют их владениями и озвучивают их ультиматумы. Хотя обычно они ничего или почти ничего не знают об истинной природе Сородича, они уверены, что работают на очень богатого, влиятельного и скрытного работодателя. Как правило, эти сотрудники весьма талантливы, изобретательны и получают за свои услуги приличные суммы. Мудрые Вентру практически всегда знают, чем можно удержать таких людей в своей власти: или дарами Каина, или более приземленными средствами, такими, как шантаж, пусть даже данные для него будут полностью сфабрикованными. Эти рычаги влияния не предназначены для того, чтобы подталкивать сотрудника к действию (у него должно быть желание работать на Сородича); они нужны на крайний случай, когда человек выходит из подчинения.

И, наконец, не стоит забывать о самых доверенных слугах, которые прекрасно осведомлены о сущности хозяина. Раскрытие своей вампирской природы не просто нарушает правила Маскарада, но и ставит под угрозу само существование Сородича. Вентру должны быть полностью уверены в



слугах и не забывать о том, что из-за доверия к этим людям «ожидаемый риск потерь» возрастает вдвое. Намного проще найти нового слугу, чем разобраться с последствиями предательства. Иногда эти слуги работают на Сородича в надежде – явной или тайной, – что рано или поздно хозяин даст им становление. Порою именно так и происходит, хотя и не так часто, как они надеются.

Как уже говорилось выше, Вентру понимают, что всех смертных слуг, в том числе и гулей, можно заменить. В самом деле, если Вентру считает данного человека бесценным, а не полезным – как принято говорить в кругу Аристократов, – значит, пришло время искать этому слуге замену. Для Вентру нет никого ценнее его самого. Сородичу, который настолько утратил контроль над своими владениями, что не может управлять ими без помощи смертного, лучше умереть. История не раз доказывала истинность этого утверждения.

Приобретение *dignitas*

Обустроив убежище, обеспечив себе запасы крови и обретя капитал, Вентру может полностью посвятить себя накоплению того, что будет составлять смысл всех его ночей: *dignitas*. Это заимствованное из латыни слово воплощает в себе саму суть Вентру. Оно значит обретение власти и влияния, победы над врагами и возвышение в иерархии, славу и почет в Камарилье, и, разумеется, достоинство и благородство, свойственное поведению всех Вентру.

Инструменты

Как именно зарабатывается *dignitas*? Существует множество самых разнообразных способов. Ниже описываются сферы деятельности, успешность в которых признается и ценится кланом. Но вначале речь пойдет об основных инструментах, которыми Вентру может воспользоваться на пути к славе и почету, о тех четырех составляющих успеха, что есть в запасе у каждого Вентру: о деньгах, информации, уважении и власти.

Деньги

Вот уже много тысячелетий смертные добиваются власти и известности без помощи каких-либо сверхъестественных сил, не обладая бессмертием. Ничто не мешает Вентру воспользоваться тем же набором инструментов, самым действенным из которых являются деньги. Польза от денег понятна и очевидна: на них можно купить оружие, безопасность, солдат и информацию. Ими можно подкупить политиков, судей, законодателей, заплатить ими за службу и даже за любовь. Умение управлять ими может стать оружием: вы можете заморозить счета своего противника или поглотить его компанию, схлестнувшись с ним на торгах. Деньги – это самый простой путь к власти, и неудивительно, что Вентру так много времени тратят на обретение капиталов, которые позволят больше не думать о деньгах.

Чтобы уметь использовать деньги, надо знать, что все (или почти все) имеет свою цену. Основная задача состоит в том, чтобы узнать эту цену, даже если ее не знают сами продавцы. Стоит вам назвать подходящую



цену, и вы добьетесь желаемого. Не стоит забывать и о том, что цена может быть отрицательной. Для самых богатых ценой может оказаться сохранение того, что у них есть, перед лицом возможных потерь. Если цена вдруг оказалась слишком высока, оглядитесь вокруг. Лицо, приближенное к вашему «товару» (жена, партнер, советник), может оказаться более уступчивым – и, возможно, вложение в него будет более выгодным.

Любой моралист скажет вам, что деньги и алчность до добра не доводят. Умный Вентру знает, что иногда деньги могут стать источником неприятностей. Когда дело доходит до шантажа или сфабрикованных обвинений, неизвестно откуда взявшиеся деньги причиняют больше вреда, чем их отсутствие. Анонимные неучтенные счета могут привлечь к жертве внимание Внутренней налоговой службы, заставить поверить, что данный чиновник брал взятки, или вызвать подозрения у супруги. Деньги могут быть «грязными», свидетельствовать о преступлении, в котором «засветились» их серийные номера. Владение такими деньгами и их расходование могут обернуться для врага Вентру большими проблемами.

Информация

Вентру ничуть не хуже Носферату знают ценность информации, но не понимают, почему ради ее получения нужно прятаться в тених и рыскать по сточным канavam. Часто Вентру охотятся за информацией с еще большим пылом, чем за деньгами, потому что, во-первых, ее труднее получить, во-вторых, она более ценна. Вообще-то, одним из лучших свойств денег является то, что на них можно купить информацию. Знание – это ключ к власти. Чем больше ты знаешь о врагах, соперниках, возможных партнерах, союзниках и своих собственных владениях, чем эффективнее ты можешь управлять. Вовремя пришедшие сведения – будь то информация по биржевым торгам или код от тайного убежища противника – могут изменить судьбу.

Так как Вентру, в отличие от некоторых Сородичей, не умеют становиться незаметными взгляду, им приходится прибегать к более традиционным способам сбора информации. Успешные Вентру считают, что все Аристократы с самого начала должны помнить о некоторых вещах, в том числе о сплетниках и информаторах. Можно воспользоваться услугами частных детективов, и большинство Вентру легко найдет среди них такого, кто за определенную сумму согласится нарушить правила (не стоит забывать о важности денег). Умный наниматель сначала проверит его на обычных заданиях, таких, как промышленный шпионаж или слежка за кем-нибудь из знакомых людей. Постепенно смертный все больше будет погружаться в мир Сородичей, получая от Вентру намного большие суммы, чем от остальных своих клиентов. В конце концов у вампира появится преданный «исполнитель» или, в крайнем случае, надежный источник информации.

Вкладываясь в ищейку, Вентру должен помнить о новейших и надежнейших средствах слежения, которые только можно приобрести. Когда дело доходит до подслушивания чужих разговоров, возможности техники намного превосходят умения Носферату. Даже не слишком состоятельный Вентру с кое-какими связями среди стражей правопорядка может прослушать телефонные переговоры, установить «жучок» в интересующем его кабинете или отследить передвижения нужного



человека. Многие Вентру, по своему обыкновению, из всех сил сопротивлялись нововведениям, но конкуренция со стороны молодых, честолюбивых соплеменников вынудила даже самых упертых членов клана прибегнуть к современным устройствам.

Обзаведясь основными средствами получения информации, Вентру принимается расширять круг знакомств, информаторов и дружески настроенных к нему людей. И снова присущая членам клана вежливость играет на руку Сородичу. Сверхъестественные способности Аристократов позволяют им добиться доверия даже тогда, когда остальные способы оказались недейственными, а воспитанность заставляет их обращать внимание на то, что им говорят. У Вентру всегда ушки на макушке, если, конечно, он хочет преуспеть в не-жизни. Благовоспитанные, приятные в общении, способные при желании сорить деньгами Вентру знают, как завести знакомства и как поддерживать их, в особенности если эти знакомства позволяют получить ценную информацию.

Наконец, если все остальные способы не помогли, Вентру всегда может положиться на собственные умения. Если обаяние не подействовало, а информация представляется жизненно важной, ее можно просто вырвать из памяти жертвы. Сверхъестественные способности позволяют Вентру вынудить смертного сказать правду, не оставляя возможности для обмана. При этом не следует забывать о соблюдении Маскарада, к тому же такой способ получения информации сопряжен с некоторыми трудностями. Но если персонажу надо знать наверняка, более надежного источника ему не найти.

Уважение

Чтобы преуспеть, Вентру недостаточно обаяния и денег, ему нужно еще и уважение. Уважение – это обоюдоострый клинок, и самые удачливые из Вентру умудряются одной его стороной резать глотки своим врагам, а второй – бриться. При желании это оружие можно направить и против самого Вентру, и один этот факт поддерживает в вампире бдительность, честолюбие и изысканность. Вентру не просто опасаются нарушений Маскарада или клыков своих сверстников, они также с уважением относятся к словам старейшин и притязаниям нижестоящих соплеменников. Они следуют обычаю *dignitas*, уважительно принимая все возможные последствия отступления от этой традиции. Такое отношение позволяет им двигаться вперед, не поддаваясь страхам.

С точки зрения Вентру, внешнее уважение – иными словами, уважение со стороны людей, – намного полезней и интересней. В конце концов, смирение не входит в перечень добродетелей Вентру. Честолюбивым Вентру приходится заботиться не только о достойном внешнем виде и пристойных манерах, но и о создании подобающей репутации. Улыбки, не позволяющие разглядеть оскал, могут нанести урон достоинству Сородича, чего не допустит ни один обладающий *dignitas* Вентру. Страх порождает уважение, точно так же, как справедливость, экономность или ореол успешности. Уважение вынуждает окружающих вести себя наилучшим образом. Наконец, то факт, что мир (или хотя бы его часть) относятся к тебе с уважением, повышает Вентру настроение и придает ему уверенности, позволяющей добиваться желаемого.



Но как же приобрести столь важное качество? Прежде всего, Вентру не должен бояться доводить начатое до логического конца, особенно в отношениях со смертными и не принадлежащими к Камарилье Сородичами. Нельзя приобрести все необходимое для вечной не-жизни в обмен на обещания или занятые деньги. Разумеется, Вентру не должен убивать всех вокруг и покушаться на сундуки старейшин просто для того, чтобы показать свои силы. В этом случае он будет выглядеть глупцом или мерзавцем, к тому же зря потратит время и энергию. Нет, к крайним мерам Вентру должен прибегать только тогда, когда того требуют обстоятельства, но в этом случае он не должен колебаться ни секунды.

Смерть – не единственная такая крайняя мера. Вообще-то, это даже не самая жестокая мера из возможных. Например, упрямого смертного прислужника можно приструнить, начав угрожать его семье. Юного панка-бунтаря, не жалеющего соблюдать существующий порядок, можно поставить на колени давлением общества. Вентру, обладающие властью над чужими умами, редко прибегают к пыткам, хотя не брезгуют и ими, просто потому, что так проще напугать или «расчистить» последствия. Но вызвать страх могут не только физические действия. К перечню излюбленного оружия можно добавить шантаж и вымогательство. Пригрозите человеку раскрытием его секретов или опустошением банковских счетов, и он моментально пойдет на уступки. У Вентру существует немало афоризмов об уважении, и один из самых распространенных гласит: все чего-нибудь боятся, поэтому вам нужно лишь выяснить, чего именно боится ваш оппонент.

Власть и возможности

И снова мы слышим это непонятное слово: власть. Слово это использовалось настолько часто, что в мире мертвых оно почти утратило всякий смысл. В пределах нашего рассуждения власть можно определить как способность добиваться желаемых результатов. У Вентру могут быть деньги, информация и безупречная репутация, но если он никак не может распорядиться этими качествами, то какой в них прок? Умение навязать миру свои желания – вот истинное мерило власти. Чем большую часть мира Сородич может подчинить своей воле, тем сильнее его власть. Эта тема заслуживает более тщательного рассмотрения, чем все предыдущие. Ниже рассказывается о том, как и зачем Вентру приобретает власть в разных сферах жизни.

Бизнес

Статус в деловом мире зависит не от количества получаемых денег, а от того влияния, которое те или иные области промышленности оказывают на мир. Никого не интересует, какую прибыль приносят Сородичу его три радиостанции. Интерес вызывает возможность продавать через эти станции определенные политические программы или замять случай нарушения Маскарада. Не важно, что VentruSoft побил все рекорды при первичном размещении акций. Может ли Аристократ воспользоваться технологиями своей компании, чтобы войти в компьютерную сеть Носферату? Оптовые продажи оружия? До тех пор, пока обе стороны конфликта покупают одинаковое вооружение, поводов для беспокойства нет. Иными словами, многие предприятия, которые почти не приносят



прибыли, все же повышают престиж управляющего ими Вентру. Все, что может принести пользу самому Сородичу или клану в целом, работает на повышение престижа Вентру.

Приоритет результатов и влияния над прибылью означает, что Вентру вовсе не обязательно управлять денежными потоками фирмы или быть ее официальным собственником для того, чтобы повысить *dignitas* от владения ею. У юного Вентру практически нет шансов подчинить своему влиянию более-менее крупную корпорацию. Да ему этого и не нужно, если у него под рукой есть несколько служащих низшего и среднего звена, которые предоставят ему доступ к внутренней информации фирмы и помогут заполучить нужные товары и услуги. Зачем приобретать агентство по прокату автомобилей, если для получения желаемого ресурса достаточно сделать один звонок шоферу?

Еще одним способом обретения *dignitas* для честолюбивых Вентру является подъем с самого дна в городе, где вся промышленность давно захвачена старейшинами. Совет директоров и управляющий директор могут плясать под дудку старого Вентру, но старейшине вряд ли известно, что происходит в грузовых доках. Осторожный юный Вентру начинает игру на самом низком уровне. В его власти оказываются складские запасы и график передвижения грузовиков, чем он вполне может воспользоваться ради собственной выгоды.

Даже в крайних случаях, когда - и если - старый Вентру понимает, что что-то не так, дело будет передано на суд клана, и судья вынесет окончательное решение. У молодого Вентру есть немалые шансы доказать, что старейшина плохо управлял своим владением, и сохранить все заработанные активы. С другой стороны, старый Вентру затаит на него злобу, а в том случае, если дело будет проиграно, юнец лишится немалой доли *dignitas*. Политические интриги Вентру - занятие не для слабонервных.

Местное самоуправление

Вентру пытаются зацепиться за любую сферу деятельности городских властей, надеясь заполнить органы самоуправления своими шпионами, информантами и агентами. На самом деле все не так страшно, как кажется. Большинство этих «марионеток» даже не подозревает, кому они поставляют информацию и от кого получают деньги. Тем не менее, всегда можно ожидать, что в одной из структур муниципалитета - от правоохранительных органов до службы по оценке имущества - есть кто-то из смертных ставленников Вентру. Разумеется, не стоит думать, что все государственные служащие на самом деле подчиняются могущественному тайному правительству неупокоенных - в этом просто нет необходимости. Вовсе не обязательно напрямую влиять на процесс зонирования, если эту работу может выполнить кто-то из помощников. И снова, как и в случае с бизнесом, важно не то, на кого ты влияешь, важны результаты. Только они интересуют Вентру.

На самой вершине пирамиды находится мэр или городской совет (в зависимости от формы самоуправления). Вентру стараются не прибегать к прямому воздействию на столь высокопоставленных чиновников. К тому же, этими чиновниками пытаются управлять многие заинтересованные стороны, поэтому Вентру далеко не всегда может оказать на них хоть



какое-то влияние. Да и потом, работа мэра в основном связана с вопросами, которые Вентру просто не интересуют. За таким прислужником нужно постоянно присматривать, а на это часто не хватает времени. Тем не менее, как минимум один Вентру в городе – обычно князь или претор – имеет выход на мэра. У него есть связи, позволяющие в короткое время добиться встречи или разговора с главами муниципалитета. Если же налаженных отношений нет, Вентру всегда может воспользоваться силой убеждения – как на ментальном, так и на эмоциональном уровне.

Основная сложность при работе с мэром, городским советом и прочими градоправителями заключается в том, что затраченная энергия далеко не всегда окупается в полном объеме. Сами по себе градоначальники мало что делают. Они отдают приказы подчиненным, которые, в свою очередь, передают распоряжения начальства исполнителям. Намного эффективней – и безопасней – сразу обратиться к людям, которые будут выполнять приказы. Чиновники низших уровней не только легкодоступны, на них, к тому же, проще оказать влияние. Зачем вынуждать мэра оказывать давление на окружного прокурора, чтобы тот замял дело, если ваш знакомый клерк может случайно «потерять» улики, без которых дело в суде развалится? И таких примеров множество.

К тому же, влияние на отдельных представителей аппарата управления приобретает особую важность, если учесть, что на самом деле градоначальники далеко не всегда могут заставить своих подчиненных выполнять приказы. Выборные лица приходят и уходят, а обросшая связями бюрократия остается на месте. Кто-нибудь обязательно захочет расположить к себе служащих налогового контроля, агентства по оценке имущества, правоохранительных органов и отдела транспортных средств. Все эти чиновники могут оказать ценные услуги, от выдачи фальшивых удостоверений личности и до разрешения на постройку новых убежищ (или выдворения беспокойных конкурентов из их жилищ). Даже общественные службы, такие, как пожарное отделение, заслуживают внимания со стороны находчивого Сородича. В конце концов, несколько неловких поворотов и лишних шагов в исполнении знакомого пожарного – и убежище вашего соперника может сгореть дотла, в то время как ваш собственный дом будет защищен наилучшим образом.

Чтобы обрести такое влияние, Вентру нужно провести небольшое расследование и выяснить, кто именно и за что отвечает. Кто подписывает распоряжения и кто их выполняет? У кого есть пароли для входа в компьютерную сеть? Все это нужно знать, прежде чем приступить к действиям. Чаще всего самый простой способ получить подобную информацию – это встретиться с кем-нибудь, кто долгое время работал в органах власти, и расспросить (или допросить) его. Затем Вентру надо наладить отношения с наделенными реальной властью смертными из тех отделов, которые Сородич хочет причислить к сфере своего влияния. Для этого сгодятся обаяние, лесть, подкуп, совращение – или Доминирование.

Наконец, не надо забывать, что один Вентру не может распространить свое влияние на все органы местного самоуправления. Скорее уж, каждый отдельно взятый Вентру постарается наладить контакты в одной из служб. Ключевым моментом внутренней политики Вентру является обмен услугами. Если у одного из Сородичей имеются



связи в полицейском департаменте, остальные Вентру будут обращаться к нему за помощью при сложностях с полицией. Клановые традиции требуют, чтобы помощь была оказана, если, конечно, это не грозит положению самого Вентру. Он, в свою очередь, может рассчитывать на ответные любезности. Как правило, если за помощью обращается высокопоставленный Вентру, услугу ему оказывают, не надеясь на вознаграждение. У высокого положения есть свои преимущества.

Федеральное правительство

Федеральное правительство – это отдельная тема для разговора. По большей части Вентру не имеют на него никакого влияния. Если только Вентру не обустроил себе убежище в границах здания, где заседает правительство, у нет почти никаких шансов напрямую повлиять на государственную политику. Даже тем, кто обитает в двух шагах от резиденции премьер-министра или президента, придется преодолеть немало трудностей. Лидеры государства всегда находятся на публике, к ним привлечено всеобщее внимание, и манипулировать ими не сможет никто, кроме, разве что, самых сильных и хитроумных старейшин. Кроме того, слишком многие пытаются оказывать влияние на правителя, поэтому Вентру придется позабыть обо всех остальных делах и полностью посвятить себя подавлению воли президента и нашептыванию ему своих приказов, иначе у него просто ничего не получится.



То же самое можно сказать и об органах законодательной власти и прочих выборных чиновниках, хотя и в меньшей степени. Под влияние Вентру часто попадают выборные от штатов и округов. Влияние это ни в коем случае нельзя считать абсолютным, оно сравнимо с влиянием какого-



нибудь могущественного смертного лоббиста. И все же в случае необходимости у Вентру должна быть возможность организовать встречу с законодателем. Он должен знать, за что будет отдан голос при принятии очередного решения. Разумеется, наглое манипулирование человеком и неприкрытое использование Дисциплин опасны, они вызывают нездоровый интерес не только у гипнотизируемой жертвы, но и у ее помощников и коллег.

Лучше всего влиять на национальную политику теми же средствами, которые используют смертные: деньгами и лоббированием. Нет никакой необходимости тратить ценную энергию там, где деньги могут решить практически любой вопрос, который только может возникнуть у вампира. В конце концов, федеральное правительство редко занимается проблемами, оказывающими серьезное влияние на существование Сородича. Большинство Каинитов не ведет открытых войн и не командует танковыми дивизиями и эскадрильями истребителей, никто из них – за исключением нескольких Старцев – не участвует в вендетте и не пытается отомстить врагам через органы государственной власти. Время от времени им бывают нужно федеральное финансирование для постройки местной автострადы – в качестве услуги одному из смертных партнеров – или легальное прикрытие для какого-нибудь делового соглашения. Эти потребности нельзя назвать сверхъестественными, поэтому для их удовлетворения не нужны сверхъестественные способности.

Многие выдающиеся Вентру имеют в своем распоряжении оплачиваемого лоббиста, способного воздействовать на местную, региональную или национальную политику. Обычно подобными делами занимаются поверенные Сородичей. Разные Вентру по-разному решают эту задачу. У большинства из тех, кто интересуется только местной политикой, нет никаких связей с лоббистами. Пока все работает как надо, их имена не должны становиться достоянием общественности.

Те, кто связывает свои интересы с государственной политикой, предпочитают заводить в нужной среде более тесные знакомства. Часто они находят лоббистов, которых можно улестить и задобрить так, что те будут сотрудничать с Сородичем, зная, что перед ними – вампир. Таким образом, они всегда остаются на гребне волны и могут при необходимости повлиять на ситуацию. Чтобы обрести такого прислужника, надо действовать теми же средствами, что и при поиске верного помощника в делах домашних: создание соответствующих условий, кровавые узы, шантаж, подкуп.

Организованная преступность

Практически все Вентру в тот или иной момент не-жизни прибегают к услугам криминального мира. Законы смертных на Сородичей не распространяются, и мало кто из Вентру в своих поступках руководствуется человеческими понятиями о законности и честности. Те остатки *humanitas*, что у него сохранились, не мешают Вентру еженощно нарушать закон, будь то приказ о прослушивании чьих-либо телефонных разговоров или похищение человека для допроса. Все эти действия совершаются по мере необходимости специально подобранными профессионалами. И, самое важное, никто ни при каких обстоятельствах не должен связывать имя Вентру с подобными происшествиями.



Вентру должен максимально отдалиться от противоправных действий. Правоохранительная система – это один из тех пугающих человеческих институтов, которые могут причинить Вентру реальный вред, как на личном, так и на деловом уровне. Большинство Вентру не полагаются на меры предосторожности и предпочитают вовсе не иметь ничего общего с уличной преступностью, отдавая приказы через доверенных гулей и прочих посредников и оказывая анонимные услуги в качестве благодарности.

Обрести связи в преступной среде довольно просто, хотя поиск людей опытных и умелых требует некоторого времени. Обычно Вентру делят своих «знакомых» из числа преступников на две категории: расходный материал и опытные агенты. В первую категорию входят уличные хулиганы и члены банд, которые охотно творят насилие в обмен на деньги. Некоторым Вентру их услуги могут вообще никогда не понадобиться, но с помощью таких людей удобно запугивать смертных, устраивать показательные нападения на убежища анархов и выполнять тому подобные операции, рассчитанные на грубую силу и не требующие интеллектуальной работы. Как следует из названия, данную категорию людей используют несколько (или даже один) раз, а затем избавляются от них.

Наладить контакты с профессиональными преступниками сложнее. Обычно это вышедшие из низов гангстеры или польстившиеся на грязные деньги сотрудники правоохранительных органов, и найти их непросто. Они могут долгое время работать на Вентру, зарабатывая хорошие деньги, но не настолько хорошие, чтобы можно было выйти в отставку. Они руководят незаконной деятельностью и проводят расследования. Вентру, не желающие доверять столь щекотливую работу кому попало, сами «выращивают» таких агентов, беря молодого человека под свое покровительство и подготавливая его к выполнению заданий. Иногда – если этот человек сумеет прожить достаточно долго – он может стать гулем или даже получить Становление в качестве весьма сомнительной награды за то, что смог оправдать доверие Вентру.

Влияние на уже действующие преступные организации – это отдельная тема для разговора. Разумеется, многие Вентру связаны с этими организациями, но здесь они сталкиваются с сильной конкуренцией со стороны других кланов. Более того, многие из таких организаций уже привлекли к себе ненужное внимание правоохранительных органов. Хотя влияние на преступный картель приносит выгоду и повышает престиж Вентру, решать важные и требующие особой осторожности вопросы ему приходится самостоятельно. Связь с миром организованной преступности лучше не афишировать.

Можно сказать, что связи в преступной среде и качество этих связей сильно влияет на *dignitas* Вентру. Криминальный мир сильнее, чем любая другая сфера жизнедеятельности, связан с нарушениями норм, как юридических, так и моральных. Способность любыми методами доводить дело до конца высоко ценится в клане. Разумеется, все должно быть сделано с изяществом, в соответствии с традициями и без прямого нарушения этикета. Поток крови на улицах и боевики мафии, разбивающие коленные чашечки всем, кто попадется по руку, старейшин не впечатляют. Намного больше их заинтересует тот соплеменник,



который сумеет без лишнего шума «заткнуть» лезущего не в свое дело репортера или организовать похищение акта о праве собственности из убежища Тореадора.

Общество

Если выйти за рамки крупного бизнеса, правительства и организованной преступности, становится очевидно: весь мир смертных чуть ли ни молит предприимчивых Вентру обратить на него внимание и почтить своим присутствием. Вентру особенно ценят умение повелевать большими группами людей. Презренный Тореадор хочет провести прием в честь открытия выставки своего протеже? Подбейте «новых правых»¹ устроить акцию протеста и объявить выставке бойкот. Шабаш пытается открыть в городе одно из своих поганых святилищ? Помогите жителям района составить петицию и добиться выселения неугодных соседей и восстановления снесенной старой церкви за счет города. Как вам скажет любой Вентру, у людей есть власть, и время от времени им надо напоминать об этом.

В далеком прошлом Церковь была лучшим средством воздействия на все население в целом. Сегодня она сохранила немалую часть своей силы, хотя и утратила былое могущество. На ее место пришли новые боги: популярные музыканты, бульварные издания, телевидение и кино. Тореадоры подмяли под себя немалую часть шоу-бизнеса, но Вентру не оставляют попыток распространить свое влияние и на сферу развлечений, пусть даже это влияние будет чисто деловым. По мере того, как крупный бизнес скупает СМИ и развлекательные организации, берет их под свой контроль и делает зависимыми, позиции Вентру в этой сфере становятся все устойчивей.

На местном уровне Вентру могут завязать полезные отношения с главами отдельных церквей, политических организаций или общественных объединений. Клан долгое время участвовал в деятельности таких закрытых сообществ, как масоны, и групп наподобие храмовников² и Благотворительного и покровительствующего ордена лосей. Загородные клубы и клубы для джентльменов служили Вентру убежищем и местом для проведения встреч, а также источником ценных контактов и информаторов, возможности которых были поистине безграничны. Вентру могут проникнуть в любую группу людей, созданную для обмена идеями и поиска единомышленников, и превратить ее в ценный ресурс.

Власть таких групп довольно обманчива. Общественные движения обретают силу только тогда, когда в них вовлечено много людей, а это ставит под угрозу влияние Сорочича. К счастью для Вентру, сбившиеся в большие толпы люди перестают думать самостоятельно. Талантливый

¹ Идеологическое течение, основу которого составили ультраправые организации США, выступающие за создание широкого популистского движения ("новой политической коалиции"), невмешательство государства в экономику и сокращение ассигнований на социальные программы, конституционное закрепление традиционных моральных устоев - запрет порнографии и аборт, введение обязательной молитвы в школе.

² Члены американского тайного братства "Древний арабский орден благородных адептов Таинственного храма". Деятельность братства заключается в развитии дружеских связей между его членами, заботе о здоровье и благосостоянии друг друга и благотворительности. Около 800 тыс. членов (1994). Штаб-квартира в г. Тампе, шт. Флорида. Просьба не путать с тамплиерами.



оратор с сильной личностью может создать у толпы боевое настроение и подтолкнуть ее к нужным действиям. Старейшины Вентру, пережившие Инквизицию, лично наблюдали этот феномен. Теперь они помогают обучать своих потомков тому, как надо использовать ярость толпы против врагов – и какие предосторожности при этом надо соблюдать.

Само совершенство

Вентру считают себя самым сильным и самым значительным из кланов; самым совершенным семейством Каинитов. Они, предположительно, оказывают самое большое влияние на мир смертных и занимают самые важные должности в Камарилье. Природные способности делают Вентру великолепными лидерами, а традиции, воспитание и манеры выделяют их из всего того неуспокоенного сброда, что рыщет в ночи. Разумеется, такие заявления кажутся напыщенными и высокомерными, и мало кто из остальных Сородичей согласится с ними, но Вентру и в самом деле наделены немалыми достоинствами. Речь не идет о судьбе, благородном наследии или «руке Каина», но клану Вентру, судя по всему, принадлежит вся полнота светской власти в мире.

Чем можно подкрепить эти провокационные заявления? Прежде всего, Вентру обладают большим влиянием, чем почти любой другой клан, несмотря на численность их соперников. Так как большинство важных должностей, в том числе и княжеских, занимают члены клана, Вентру могут так или иначе контролировать процесс создания Сородичей. В молодые годы Вентру тратят на обдумывание будущего намного больше времени, чем многочисленные отступники или представители других разрастающихся кланов, таких, как Бруха. Вентру ведут более спокойную не-жизнь и предпочитают увеличивать состояние, а не растрачивать энергию на легкомысленные забавы и насилие.

К тому же, тесные связи клана с человеческими организациями позволяют ему добиваться желаемых результатов и защищать свои интересы и своих представителей. Обладая, наверное, самыми многочисленными связями в мире смертных, Вентру могут отгородиться от противников грудой тел. Невероятное богатство и обширные знакомства клана только усиливают его могущество. Они могут купить все и всех, стоит им только захотеть. Другие состоятельные кланы, такие, как Джованни или Тореадоры, и близко не сравнятся с Вентру в обладании обширными, четко структурированными ресурсами.

Повторим еще раз: Вентру занимают в Камарилье больше важных должностей, чем представители любого другого клана. Князья Вентру повышают престиж клана и расширяют его влияние в своих городах. Примогены, сенешали, шерифы и гарпии из числа Вентру еще больше усиливают положение клана. Они могут грызться между собой по самым незначительным поводам, но в трудные времена все могущественные Вентру объединяют усилия, и тогда они могут двигать горы. Лишить Вентру власти очень сложно, потому что большинство должностей принадлежит его соплеменникам. Более того, предприимчивые Аристократы всячески пытаются занять те места, которые еще не попали в



руки Вентру. С каждым десятилетием число руководителей Вентру растет, а не уменьшается.

Иерархия и традиции Вентру превратили их в один из самых сплоченных кланов Сородичей, за исключением таинственных Тремеров и замкнувшихся в тесном семейном кругу Джованни. Большинство Вентру, какими бы ни были их личные мотивы, понимают, что это единство (пусть даже поддерживаемое такой абстракцией, как *dignitas*) позволяет им увеличивать собственное благосостояние и известность. Тот факт, что в случае надобности Вентру могут рассчитывать на помощь (или хотя бы на невмешательство) соплеменников, возвышает клан над остальными Сородичами, в особенности теми, кто не обладает королевским милосердием и благородством.

Недавние ночи показали: времена меняются. Физически сильные кланы, такие, как Бруха, по-прежнему играют важную роль в Камарилье. Но так уж получилось, что современное оружие позволило уравнять тех, кто изначально обладает повышенными физическими способностями, и тех, кто этих способностей лишен. Вентру вовсе не нужна воинская доблесть поддерживающих их кланов, скорее, они хотели бы выровнять физические силы игроков.

Все вышесказанное придает определенный вес претензиям Вентру на звание «первых среди Сородичей». В этом отношении ситуация складывается вполне благополучно. Сильнейшие или нет, но Вентру по-прежнему нуждаются в остальных пяти кланах, которые поддерживают существование и функционирование Камарильи. Они это понимают и охотно признают. Но не стоит забывать об одной мелочи. Камарилья пережила потерю Гангрел. Возможно, она переживет потерю еще одного клана. Потери Вентру она не переживет.

Камарилья

Камарилью создали Вентру, с незначительной помощью со стороны дружественных кланов. Клан взял на себя обязанности по развитию секты и поддержанию традиций. Большая часть *dignitas* клана связана с этой пятисотлетней мечтой, и старейшины Вентру вовсе не хотят, чтобы с ней что-нибудь случилось. По мнению Директората, тесная связь Вентру и Камарильи в обозримом будущем не нарушится.

Вентру считают себя руководителями секты. Они должны возглавлять остальные кланы и помогать им в поддержании стандартов и традиций Камарильи. Здесь правило *noblesse oblige* проявляется в полной мере. Камарилья существует для того, чтобы приносить пользу Сородичам, защищать их как друг от друга, так и от гнева смертных. Вентру гордятся своими обязанностями перед Сородичами и обычно с невероятной серьезностью относятся ко всему, что касается секты и ее целей. Некоторые Вентру твердо верят, что их клан прекрасно существовал бы и без Камарильи. У них есть власть и возможность защитить себя. Прочие кланы не столь удачливы. Они не могут сотрудничать со стадом, как это делают Вентру, поэтому навлекут на Сородичей новую, еще более ужасную Инквизицию.

Гангрелы



Уход клана Гангрел стал для Вентру тяжелым ударом – намного более тяжелым, чем они стараются показать. Это, без сомнения, тяжелая потеря и для секты, и для стоящего у ее руля клана. Существует несколько точек зрения на это событие. Некоторые считают, что Камарилья должна полностью снять с себя ответственность за клан и проклясть Гангрел, как были прокляты Джованни и прочие неподконтрольные линии крови. Другие жаждут примирения. Они хотят вернуть в секту хотя бы часть Гангрел и признать их орган управления частью структуры Камарильи. Конечно, этот орган не сможет объединить всех (или хотя бы большинство) Сородичей-анималистов, но он создаст клану определенную репутацию и вернет имя Гангрел в реестр секты.

Претенденты на трон

Вентру молчаливо признают еще двух претендентов на верховенство в Камарилье: Тремеров и Тореадоров. Клан еженощно трудится над тем, чтобы не позволить этим могущественным соперникам узурпировать власть и потеснить позиции Вентру. Прежде всего, он старается установить как можно более тесные отношения с обоими кланами, следуя давней мудрости: «Держи друзей близко, а врагов – еще ближе». К Ласомбра эта тактика едва ли применима, но она вполне годится для художников и магов.



Угроза со стороны Тореадоров ощущается сильнее, в основном потому, что их сферы влияния и сеть контактов в мире смертных частично пересекаются с интересами Вентру. К тому же Тореадоры, в отличие от Тремеров, находятся в хороших отношениях с большинством остальных кланов, что делает их позицию довольно сильной и позволяет им рассчитывать на поддержку (впрочем, многие Сородичи относятся к этому



факту как к меньшему из зол). По счастью, то же самое можно сказать о самих Вентру, которым удалось наладить хорошие рабочие отношения с Тореадорами. Оба клана одинаково смотрят на многие вопросы политики Камарильи, они довольно успешно работают бок о бок. В настоящий момент оба клана соблюдают пусть напряженный, но нейтралитет, и Вентру не ставят перед собой задачу систематического ослабления Тореадоров. Зато они используют своих фактических союзников в игре против общих соперников, Тремеров.

Вентру никогда не питали особого почтения к Тремерам, но они уважают власть, которой обладает клан. Чернокнижники владеют таким множеством неведомых умений, что Вентру – весьма здравомыслящие Вентру – при общении с ними испытывают беспокойство. Время от времени Тремеры пытаются усилить свое влияние в Камарилье, но Вентру ставят их на место при помощи самого надежного оружия из своего арсенала: уважения. Все остальные кланы боятся неведомого, а Тремеры – это воплощенная тайна. Их считают кланом, наименее заслуживающим доверия, и Вентру не позволяют остальным забыть об этом. По мнению Вентру, они смогут удерживать Тремеров в узде до тех пор, пока клан не сумеет избавиться от своей зловещей репутации.

Отношения между кланами

Все перечисленные ниже стереотипы Вентру были и остаются именно стереотипами. Вентру могут совершенно по-разному относиться к отдельным представителям других кланов. Не все Вентру разделяют общее отношение клана к остальным Сородичам. И все же эти стереотипы позволяют представить, как Вентру относятся к дружественным Каинитам и миру в целом.

Бруха

Бруха – это настоящая загадка: они невыносимо нахальны в молодости и невероятно умны в старости. Трудно сказать, что хуже. Нужно воздать должное их силе и их взглядам, но многовековые обиды и взрывной характер делают их в лучшем случае непредсказуемыми союзниками. Относитесь к ним с уважением, но держите их на расстоянии вытянутой руки, как вы поступили бы с опасным животным.



Малкавианы

Наши психически неуравновешенные кузены, несмотря на все свое безумие, все же приносят Камарилье ощутимую пользу. Мы плодотворно сотрудничали с ними в прошлом, но не в тех случаях, когда требовалась точность. При общении с ними следует сохранять чувство юмора – как и терпение. И потом, они в лучшем случае могут быть второстепенным источником ресурсов, но уж никак не непосредственной угрозой или ценным активом. Чаще всего (но не всегда) лучшая тактика по отношению к ним – полное игнорирование.

Носферату

Они знают то, что известно и нам: информация – вот источник власти. Их способность собирать информацию поражает, но их одержимость собранными сведениями вызывает жалость. Все же они трудятся на благо секты и вовсе не обязательно желают нам смерти. Носферату могут стать превосходными союзниками, если их удастся обнаружить, но они редко оказываются там, где вы хотели бы их видеть (по крайней мере, в глаза они не бросаются). У каждого князя под рукой должен быть один из них, но не стоит испытывать к ним признательность.

Тореадоры

Наши ближайшие союзники и соперники. К счастью для нас, они витают в облаках и не слишком интересуются делами. Пустая увлеченность красотой отвлекает их от более важных занятий. Но они неглупы и в случае кризиса могут с должным пылом взяться за решение



проблем. Чтобы управлять ими, надо направлять их к правильно выбранным целям. Нашим целям.

Тремеры

Опасные, скрытные и бесчестные. Волшебство Тремеров выделяет их из толпы, но увлеченность «магическим искусством» делает их париями и отверженными. Что ж, тем лучше. Если и есть клан, без которого секта прекрасно бы обошлась, то это они, но все же лучше числить их среди союзников, чем позволить присоединиться к Шабашу или обрести независимость. Они не так могущественны, как им кажется, но все же за ними нужен глаз да глаз.

Шабаш

Дураки, чудовища и предатели нашей расы. Мы не испытываем жалости к Шабашу. В мире для них нет места, поэтому они должны быть уничтожены – все, до последнего вампира. Их неразумное, грубое и нелепое поведение является насмешкой над наследием Каина и ставит под угрозу всех нас. Если бы не неусыпная бдительность Ласомбра, они давным-давно порвали бы друг друга на куски. Рано или поздно именно так мы с ними и поступим.

Ласомбра

Со времен Первого Города они пытаются нагнать нас, наступают нам на пятки, надеясь подобрать за нами объедки. Они играют во власть, но не понимают ее сути. Они прячутся в тених и издалека наблюдают за человечеством, боясь – и не желая – взять быка за рога. С каждой ночью их влияние слабеет, на место старейшин приходят необразованные мерзавцы, знать не знающие о достоинстве и способностях, которыми некогда славился клан. Они вызывают неприязнь и достойны лишь презрения, насмешки и – в первую очередь – огня.

Цимисхи

Непонятные чудовища – вот кто они, и при этом очень опасные. То есть, опасны они тогда, когда вы в темном переулке сталкиваетесь с их отвратительной шайкой. Во всех остальных случаях они довольно безвредны. Ребяческое увлечение плотью лишило их и проницательности, и цели.

Независимые кланы

Если независимые кланы и достойны доброго слова, то только потому, что у них хватило ума не присоединяться к Шабашу. Приняли бы мы их в Камарилью? С настороженной улыбкой. Это выродившиеся, низкие, сомнительные кланы, но все же они застуживают места за нашим столом. До тех пор, пока они соблюдают наши правила, мы готовы оказывать им покровительство. В наших городах они могут вести свое бесцельное существование, не беспокоя при этом тех, у кого есть более важные дела.

Ассамиты

Любопытная семейка, эти Ассамиты. Они наделены пугающей энергией и способностями, но тратят не-жизнь на дьяблери. С помощью



Тремеров мы вырвали им клыки, но сейчас они, похоже, готовятся расплатиться с нами; Ассамиты вырвались из западни и нарушили наше соглашение. Поэтому мы не можем более мириться с ними. До тех пор, пока мы не сумеем снова посадить их на цепь, доверять им можно только в крайнем случае.



Последователи Сета

Обаятельные гадюки, умеющие подчинять и унижать. Мы не собираемся терпеть их и их ужасные методы. Они пачкают все, к чему прикасаются; или же хотят убедить нас в этом. На самом деле они – просто кучка эгоистов, которые пытаются вернуть безмятежные змеиные ночи из Книги Бытия. Будь их цель менее призрачной, они представляли бы собой серьезную угрозу. Если их присутствие оскорбляет тебя (а иначе и быть не может), постарайся избавиться от них любым доступным тебе способом.

Джованни

Они называют себя нашими конкурентами в борьбе за власть и положение. Может быть, они смогли бы соперничать с нами, если бы выбрались из своих склепов и сосредоточились на «здесь» и «сейчас», а не на давно умершем прошлом. Эта одержимость призраками и духами предков просто неприлична. Она могла бы показаться забавной, если бы не была столь нелепой. Если они вхожи в ваш дом, за ними нужно внимательно наблюдать – как и за любым другим гостем. Не позволяйте им обустраиваться на своей территории и никогда не щадите их.

Равнос

Они заявляют, что у них есть честь, но так говорят все воры. Их сомнительное происхождение, страсть к фокусам и склонность к бродяжничеству делает Равнос совсем неподходящей компанией. Вам вовсе не обязательно терпеть их присутствие. Заставьте их уйти в другой город – ничего другого это сборище мерзавцев не заслуживает. Но все же недоверие следует дополнить состраданием, так как они лишись последней надежды.

Дисциплины

Сверхъестественные способности Сородичей возвышают их над толпой смертных. Именно эти силы – в дополнение к бессмертию – дают Сородичам, и в особенности Вентру, право поступать по своему желанию и овладевать всем, что придется им по вкусу. Вентру редко называют свои Дисциплины и неохотно признают их существование. Большинство Вентру считают Дисциплины чем-то вроде вульгарных костылей, которые помогают неумелому Сородичу достичь желаемого в тех случаях, когда его собственных возможностей не хватило. Даже пользуясь этими силами, они говорят о них обиняками, словно стараясь поколебать собственную веру в даруемые проклятием Каина умения: «Я заставил его взглянуть на мир моими глазами» или «Он понял, в чем его выгода, и пришел ко мне». Некоторые Вентру предпочитают считать эти силы неотделимой частью своей сверхъестественной природы, а не психологическими трюками или «мистическим проклятием».

Ниже приводится описание нескольких вспомогательных систем, которые Рассказчик может использовать по своему усмотрению.

Стойкость



Члены клана часто отрицают свою физическую удаль, но охотно пользуются ею. Не один бунт анархов закончился в тот самый момент, когда очередной буйный бродяга впал в неистовство, понимая, что его противник-Вентру не получил ни царапины. Польза от присущей членам клана прочности очевидна, и разногласия вызывает только тактика ее использования. Участвуя в столь низменных развлечениях, как битва, Вентру часто притворяются, будто получили больше повреждений, чем на самом деле, и повреждения эти причиняют им боль. Это позволяет им сбить с толку противников и сохранить в тайне истинные возможности Дисциплины. Как гласит один из афоризмов Вентру, «Никогда не показывай, на что ты способен на самом деле».



Доминирование

Способность Вентру Доминировать над окружающими одновременно является их благословением и проклятием: ею можно воспользоваться, когда остальные методы оказались бессильны, но ленивые и невоспитанные Вентру слишком быстро начинают полагаться только на нее. Без сомнения, это одно из самых полезных умений для Сородича. Многие сиры советуют своим потомкам овладевать этим искусством, одновременно предостерегая их от злоупотребления Дисциплиной и частого ее использования. Навык Доминирования оказывается весьма кстати, когда приходится вести дела со смертными и даже с другими Сородичами. Доминирование помогает сохранять Маскарад, уступая в этом по эффективности только полному соблюдению всех правил. Вентру в совершенстве овладели искусством вплетать мысленные распоряжения в обычные фразы. Искусный Вентру может так умело вставить приказ в долгую, ничем не примечательную беседу, что его жертва не поймет, что случилось. Вентру может несколько раз задать один и тот же вопрос, а потом сформулировать запрос и усилить его мысленным приказом. Собеседник при этом будет думать, что просто оговорился или случайно разболтал то, о чем не собирался сообщать, но ему даже в голову не придет, что тут имело место какое-то принуждение.

Присутствие

Таинственная сила личности, которой обладает большинство Вентру, даже в самых грубых своих проявлениях намного изящней, чем Доминирование. Смертные, попадающие под ее



влияние, часто вообще не подозревают, что стали жертвой непонятных сил, и едва ли могут предположить, что с ними происходит нечто неестественное. Единственным недостатком Присутствия является то, что очень часто эта сила становится всеобъемлющей. Порою Вентру вовсе не надо запугивать смертного до дрожи в коленях или вызывать в нем сильную, почти любовную привязанность к своей персоне. Для таких случаев Вентру разработали более хитроумные способы применения этой силы.

Система: по решению Рассказчика после выполнения излишне успешного броска (результатом которого станет воздействие, по силе превышающее первоначальный замысел персонажа) игрок может потратить единицу Силы воли, чтобы убрать лишние успешные баллы и добиться желаемого эффекта. Игрок может воспользоваться этим правилом один раз за сцену (эпизод). Присутствие работает так, как было задумано самим Каином, вот и все.

Проклятие лавра (Стойкость седьмого уровня)

Эта пугающая сила позволяет Сородичу преодолеть одно из традиционных проклятий неупокоенных: страх перед колом. Развив владение Стойкостью, Вентру может нейтрализовать проткнувший его сердце кол, постепенно изменив форму этого мертвого органа так, чтобы кол больше не причинял ему вреда. Кол, вытесненный из сердца с помощью этой силы, остается в теле Сородича и даже может быть виден под слоями одежды.

Система: Игрок тратит единицу постоянной Силы воли и выполняет бросок на Выносливость + Выживание (сложность 9). Количество успешных баллов определяет время, требующееся Сородичу для того, чтобы выйти из состояния неподвижности.



Одноразовое использование этой силы позволяет избавиться только от одного кола. Если персонажа вновь постигнет та же судьба, он может повторить попытку, конечно, в том случае, если игрок решит потратить еще одну единицу Силы воли. Если бросок на использование этой силы провалился, кол останется в сердце; повторить попытку применительно к данному колу нельзя.

Один успешный балл: год

Два успешных балла: шесть месяцев

Три успешных балла: один месяц

Четыре успешных балла: неделя

Пять успешных баллов: одна ночь.

После того, как кол был вытеснен из сердца, он остается в теле вампира, обрастает мертво плотью и, возможно, выпирает под неудобным углом. Сородич может в любое время выдернуть кол, получив при этом два уровня усиливающих (aggravated) повреждений.

Система МЕТ: Для использования этого умения игрок тратит единицу постоянной Силы воли и выполняет бросок для проверки физических параметров (Static Physical Challenge), сложность равна 9. В случае успешного броска он тратит от одной до пяти точек временных Physical Traits следующим образом:

Одна точка: год

Две точки: шесть месяцев

Три точки: один месяц

Четыре точки: неделя

Пять точек: одна ночь.



Во всем остальном сила работает точно так же, как и в версии для Рассказчика.

Новое Достоинство

Описываемое ниже Достоинство, как и все Достоинства и Недостатки (Изъяны), используется в хрониках по решению Рассказчика. Более подробно Достоинства и Недостатки описаны в книге *Vampire: the Masquerade*.

Совершенство (социальное Достоинство, 6 точек)

Становление пробудило в вас черту характера, которую окружающие находят особенно неотразимой. Вы можете выбрать одно из перечисленных Дополнений: Союзники, Членство в Черной Руке, Престиж клана, Контакты, Слава, Стадо, Влияние, Наставник, Ресурсы, Слуги, Статус в Шабаше или Статус. Значение этого Дополнения может на единицу превышать максимальное значение для вашего поколения. Так, Сородич 10-го поколения может выбрать это Достоинство и поднять значение Контактв до 6. Вы можете выбрать это Достоинство ради одного-единственного Дополнения, значение которого по воле мастера уменьшилось (а затем может и увеличиться). При выборе этого Достоинства игрокам следует руководствоваться здравым смыслом: у архонта Камарильи едва ли может быть Членство в Черной Руке со значением 7.

Система МЕТ: Это Достоинство позволяет игрокам выбрать одно из Дополнений (Союзники, Членство в Черной Руке, Престиж клана, Контакты, Слава, Стадо, Влияние – в любой области, Наставник, Ресурсы, Слуги), в котором их персонаж достиг совершенства. Значение этого Дополнения может быть на единицу выше, чем позволяет поколением персонажа. Например, игрок с персонажем-Вентру девятого поколения может поднять значение Ресурсов до 6. Как уже говорилось ранее, выбор Дополнений должен основываться на здравом смысле.

Отринутая благосклонность Афродиты (Доминирование ***, Стойкость ***)

Это умение, разработанное много веков назад, защищает Вентру от способностей, развитых у их соплеменников и у Тореадоров. Хотя воздействие Присутствия не так заметно, как обработка Доминированием, оно не менее эффективно. Отринутая благосклонность Афродиты позволяет Вентру защититься от манипулирования эмоциями столь же успешно, как поколение – от сил Доминирования.

Система: эта способность, однажды выученная, нейтрализует действие всех эффектов Присутствия 1-3 уровня, если ими пытается воспользоваться Сородич с более высоким, чем у персонажа, поколением. Так, на Вентру 9 поколения не подействует Взгляд Ужаса в исполнении Сородича 12-го поколения.

Чтобы овладеть этим умением, нужно потратить 20 баллов опыта.



Система МЕТ: эта способность позволяет персонажу игнорировать воздействие Благоговения, Взгляда Ужаса и Восторга, если ими пытаются воспользоваться Сородич с более высоким, чем у персонажа, поколением.

Отринутая благосклонность Афродиты стоит 10 баллов.

Песнь жизни

(Доминирование *, Присутствие *)

Это умение позволяет Вентру проникнуть сквозь словесное оформление одной из фраз, высказанных собеседником, и понять его сущность, скрытую за словами. Самому Вентру не надо ничего говорить, он просто осмысливает то, что услышал.

Система: игрок выполняет бросок на Интеллект + Эмпатия (сложность равна сумме значений Манипулирования и Выразительности у собеседника). Получив хотя бы один успешный балл, Вентру может определить Маску собеседника по самому обычному из его высказываний. Эта сила срабатывает только с живыми существами – в Сородичах нет искры жизни, которая окрашивает их слова в разные цвета.

Для приобретения этой силы надо потратить 4 балла опыта.

Система МЕТ: чтобы определить Маску собеседника, игрок выполняет проверку ментальных качеств (Mental Challenge) и подтверждает результат проверкой Эмпатии. Как уже говорилось ранее, сила не действует на Сородичей.

Песнь жизни стоит 2 балла.





Глава третья:

CHAPTER THREE:

OF AUGUST BLOOD

Августейшая кровь

Он гордился тем, что может... заказать по электронной почте самолет вертикального взлета «Гольфстрим» стоимостью в 40 миллионов долларов или приобрести особняк площадью в двадцать четыре тысячи квадратных футов и оставить его практически без мебели. Его девиз, его философию, смысл его существования можно выразить четырьмя короткими словами: Потому что я могу.

- Yeaahhh, Baaaaaby, Майк Сейджер

Для многих Сородичей клан Вентру – это воплощение Закона, власти, иными словами, сборище подозрительных или властных князей, скучный глас прагматизма, который не позволяет остальным детям Каина наслаждаться теми редкими моментами не-жизни, что не отмечены одиночеством и голодом.

Но почему бы не взглянуть на не-жизнь с точки зрения самих Вентру? Многие Аристократы живут, строго придерживаясь традиций и выполняя благородные обязательства, о которых никогда не просили. Старшее поколение требует от молодежи верной службы и следования долгу, ссылаясь на рыцарские принципы и наследие. Эти же самые старейшины плетут интриги друг против друга и тех, кому не посчастливилось встать на их пути; они готовы вцепиться друг другу в глотку из-за ресурсов, власти, связей – всего того, что, теоретически, может помочь им в борьбе со *следующим* соперником. Получить Становление в клане Вентру – это все равно, что войти в семью, где принято жестокое обращение; а необходимость питаться кровью и невозможность видеть солнце лишь усугубляют страдания.

Все кланы согласны в одном: любое допущение относительно Вентру, сделанное на основе их происхождения, нельзя назвать полностью верным. С годами клан принял в свои ряды немалую долю эгоистичных негодяев и высокомерных *aristos*. Среди его членов можно встретить вымогателей, убийц, святых и воинов. В толпе финансистов и политиков затерялись редкие художники, воры и солдаты. Многие несостоявшиеся узурпаторы



слишком поздно понимали, что Вентру – это не мужчина, которого они видят перед собой, а женщина, что стоит за ним и, улыбаясь, дает силы, необходимые для исполнения его желаний.

Ниже приведено краткое описание различных представителей клана Вентру. Вы можете принимать их за чистую монету – но только на свой страх и риск.



Картежник

Цитата: *Знаешь что? Сдается мне, ничего у тебя нет. Ты же не вытягивал ту семерку, а? Так что на руках у тебя только дырявый стрит. Ну же, давай. Сбрасывай карты. Вот так, умница.*



Введение: Послушать людей, так в игорном бизнесе крутится больше средств, чем во всей издательской промышленности и теле-, радио- и киноиндустрии вместе взятых. Это огромная куча денег. Вы захотели получить свою долю. Проклятье, вы захотели получить больше одной доли.

До Становления вы никогда в жизни не играли в карты. Карты – это для простаков. Казино все равно своего не упустит. Карты не позволяли разбогатеть, а вы в прошлой жизни стремились именно к богатству. Так что вы выбрали традиционный путь: школа бизнеса, МВА, универсальный биржевой брокер. Уф-ф-ф! Вы ненавидели такую жизнь. Люди говорили о волнении на рынке, о подъемах и спадах, но для вас это были лишь числа на экране. Вам нравится держать наличность в руках и вести дела непосредственно с клиентами. Вы –

прирожденный коммерсант, но все дело в том, что настоящие деньги – это нечто невероятное. «У меня есть миллион» – это лишь часть картины. Такие деньги не заработаешь, продавая автомобили, дома или даже самолеты (вы пробовали все три варианта, поэтому знаете, о чем говорите).

Затем было Становление, принятие в клан Вентру и обучение. Ого! Ого! Вы о таком даже не мечтали. Вы можете управлять мыслями людей! Вы можете менять их воспоминания! Вы даже можете заставить их полюбить вас! Деньги... черт, деньги сами на вас свалятся. Так вам казалось. Вот только все более-менее прибыльные владения уже были разобраны другими городскими Вентру. Вам некуда было идти и нечем заняться. Оставалось только казино.

Так вы попали в мир подпольных игровых заведений, и с тех пор погружаетесь в него все глубже и глубже. Карты в задних комнатах, игры в казино и притонах – вы знаете, как не упустить свой шанс. Сейчас у вас свой бизнес: вы принимаете и выплачиваете ставки на что угодно, в том числе (и не в последнюю очередь) на бега и спортивные команды. Заглянув в гости к жокею, ведущему игроку или тренеру, вы не только можете выяснить план игры, но и заставить их изменить его. Скажем так, внести необходимые поправки.

Концепция: Вы – игрок, а не авантюрист. Вы никогда не заключаете пари, если не уверены в результате. Хотя окружающие видят в вас непредсказуемого искателя приключений, на самом деле вы весьма холодны и расчетливы. Вы лишь стремитесь к тому, чтобы перевес был на



вашей стороне, и не важно, идет ли речь о карточной игре или высокой политике Сородичей.

Советы по отыгрышу: Вы стараетесь добиться успеха самыми неожиданными способами – ведь всегда найдется угол зрения, под которым еще никто не рассматривал проблему. Никогда не проявляйте озабоченности, никогда не позволяйте окружающим заметить, какого труда стоит сделать так, чтобы все было по-вашему. Пусть весь мир считает, что у вас все получается само собой, и пусть ваше поведение поддерживает это заблуждение.

Имущество: колода карт, толстенная пачка купюр, щеголеватая одежда и соответствующие манеры.

LAW'S Night		LAW'S Night	
CONSCIENCE/Conscience SELF-CONTROL/temperance COURAGE BLOOD WILLOW/ER AGE NATURE DISPOSITOR	NAME CHARACTER CHRONICLE CLAY GENERATION VENTURE CONVIVER THRILL-SEEKER	ALLIES/RESCUERS CONTACTS INFLUENCE DISCIPLINES DOMINANCE/Command FORGETFULNESS BROADNESS MENTAL ABILITIES FINANCE INVESTIGATION LOW LEADERSHIP	ALLIES/RESCUERS CONTACTS INFLUENCE DISCIPLINES DOMINANCE/Command FORGETFULNESS BROADNESS MENTAL ABILITIES FINANCE INVESTIGATION LOW LEADERSHIP
CONSCIENCE/Conscience SELF-CONTROL/temperance COURAGE BLOOD WILLOW/ER AGE NATURE DISPOSITOR	NAME CHARACTER CHRONICLE CLAY GENERATION VENTURE CONVIVER THRILL-SEEKER	ALLIES/RESCUERS CONTACTS INFLUENCE DISCIPLINES DOMINANCE/Command FORGETFULNESS BROADNESS MENTAL ABILITIES FINANCE INVESTIGATION LOW LEADERSHIP	ALLIES/RESCUERS CONTACTS INFLUENCE DISCIPLINES DOMINANCE/Command FORGETFULNESS BROADNESS MENTAL ABILITIES FINANCE INVESTIGATION LOW LEADERSHIP



Проповедник

Цитата: *Господь открыл мне греховность ваших сердец! Слушайте же Его слова, сказанные мне, и ликуйте, ибо я покажу вам путь на Небо!*

Введение: Вы были третьим сыном в очень религиозной консервативной семье, принадлежащей к среднему классу, и все свое

детство провели в церквях. Разумеется, для себя вы выбрали иной путь: левые политические убеждения, атеизм и рационализм.

Затем настало время самостоятельной жизни. Вы начали работать на таинственного, эксцентричного бизнесмена, которого за первый год даже ни разу не видели. Это была интересная работа: анализ бизнес-планов и слияний корпораций, поддержание связей с юристами и представителями других компаний. Больше всего вас удивляло то, что у этого бизнесмена были налажены контакты с различными церквями, он даже жертвовал деньги всем религиозным объединениям в городе.

В ту ночь, когда работодатель открыл вам свою истинную сущность, вы были не

столько заинтригованы, сколько напуганы. К следующему закату вы уже получили бессмертие, а ваша душа была (теоретически) навеки проклята.

Первый раз за всю свою жизнь... ладно, не-жизнь... вы занимаетесь тем, что вызвало бы гордость у вашего отца: проповедуете. Так уж получилось, что благодаря способностям Сородичей вы стали одним из самых лучших и наиболее популярных проповедников города. Тысячи верующих приходят к вам, чтобы услышать о Господе... а также о том, за кого следует голосовать и какого образа мыслей придерживаться. Чем многочисленней становится ваша паства, тем больше людей оказывается среди ваших ближайших приверженцев. Мужчины и женщины готовы ради вас пожертвовать жизнью и выступить рядом с вами против сатанинских полчищ. Даже политики обращаются к вам за помощью, когда им надо набрать побольше голосов. А вы считали занятия в воскресной школе пустой тратой времени!

Концепция: Ваше влияние на местные религиозные круги поражает воображение. Вы – известный общественный деятель, и большинство старейшин считают, что вы привлекаете к себе слишком много внимания. Когда-нибудь ваши вампирские способности разовьются настолько, что вы





сможете скрыться за занавесом. Но сейчас дела требуют вашего личного присутствия.

Советы по отыгрышу: Вы начинали карьеру религиозного деятеля с будоражащих, волнующих проповедей. Если понадобится, вы и сейчас способны произнести зажигательную речь. Но все же со временем вы слегка снизили напор, став вполне респектабельным ревнителем веры. Вы говорите мягким, приятным голосом, заливая в уши слушателей сладкую ложь. Представьте себе нечто среднее между Джерри Фолуэллом¹ и мистером Роджерсом.

Имущество: распятие, Библия, сотовый телефон и электронная записная книжка со списком номеров всех политиков-республиканцев города.

Генералиссимус

Цитата: *Итак, джентльмены, вот наш план. Если вы будете выполнять его вплоть до последней буквы, у нас не будет никаких проблем. Стоит вам отклониться от плана, и самой большой вашей проблемой станут не эти педики из Камарильи, а тот парень, которого вы сейчас видите перед собой. Я ясно выразился?*

Введение: Вы хотели, чтобы армия стала вашей жизнью, и эта мечта исполнилась. В возрасте 17 лет вы завербовались на службу, воевали во Вьетнаме, затем перевелись в Европу, где и служили почти до конца «холодной войны». Потом был Вашингтон, Пентагон, звание лейтенанта и... все. После 22 лет службы вас вынудили уйти на пенсию в возрасте 40 лет. И что дальше? На гражданке вы не смогли найти занятие себе по душе, это раздражало вас и едва не довело до последней черты. Вы даже начали просматривать последние страницы этих ужасных журналов, где пишут о набирающих наемников компаниях.

Затем все изменилось. Однажды ночью в дверях вашего дома появилась прекрасная женщина и вы, сами тому удивляясь, впустили ее. Вы разговаривали почти до рассвета. Просто разговаривали. И вы рассказали о себе все, что можно. Вы не могли молчать, да и не хотели. Вы были рады наконец выплеснуть наружу все то, что теснилось у вас в груди.

Сейчас, три года спустя, вы знаете, как обстояли дела на самом деле. Вы были нужны ей потому, что у вас был опыт, было умение командовать, хотя и не было подчиненных. Она искала командира, вожака, способного повести за собой в период кризиса, и нашла вас. Она могла заставить вас делать все, что ей потребуется. Она сама рассказала вам об



¹ Американский проповедник, христианский евангелист, выступавший с телепрограммой "Традиционный евангельский час".



этом. Она собиралась научить вас быть командиром в очередной войне. Незримой ночной войне, длящейся веками.

Вам пришлось начинать с самого начала. После Становления вы стали салагой, новичком. И будь вы прокляты, если хоть что-нибудь знали о том, каково это – быть вампиром. Теперь знаете. Вы – часть клана и призваны вернуть ему давным-давно утраченные позиции. Его благородное наследие и славные традиции напоминают вам армию.

Концепция: Вы любите армию, радовались каждой минуте, проведенной в ней. Вас радовали власть, дисциплина, возможность отдать приказ и быть уверенным, что его выполнят. Теперь ваши враги – «Сородичи» из Камарильи и спящие полубоги, а не вьетконговцы или Садам Хусейн. За последние три года вы сильно продвинулись в иерархии и заслужили уважение со стороны Истинного Шабаша. Вы – предводитель (*dictus*), а со временем, возможно, станете примасом. Вы хотите оказаться на самом верху, даже если на это потребуется 500 лет. До пробуждения старейшин у вас в запасе – все время мира.

Советы по отыгрышу: Вы – лидер. От нижестоящих вы ожидаете немедленного и безоговорочного выполнения приказов. Но одновременно вы и подчиненный. Если командир даст вам задание, вы полностью посвятите себя его выполнению. По сути своей вы – идеальный солдат. Вот только приказывать намного приятней, чем подчиняться...

Имущество: кольт M1911A1, черный «Хаммер», бронежилет (так, на всякий случай).

История успеха из Кремниевой долины

Цитата: *Вот, взгляните, это микропроцессоры...! Хорошо, давайте попробуем по-другому. Представьте себе, что вы смотрите на волшебный ящик – нет-нет, разумеется, здесь нет никакой магии, – в котором сидят тысячи крохотных инвестиционных банкиров, подсчитывающих за вас налоги... Да, пусть это будет чудом.*

Введение: В журналах пишут, что никогда еще за всю историю человечества деньги не зарабатывались так быстро, как в конце 1990-х в Кремниевой долине. Вы ничего не можете сказать о мире в целом, но для вас это утверждение оказалось абсолютной истиной. В 27 лет у вас было немногим меньше 33 миллионов долларов. Не так уж и плохо для человека, не окончившего колледж. Вы думали, что вам этого хватит до конца жизни. Вы покорили мир и возделали поле, и теперь пришло время насладиться плодами трудов своих.



Вы продали свою долю в Yahoo!, выплатили все налоги, и все равно у вас оставалось больше миллионов, чем вы могли потратить. Не то чтобы вы не пытались: вы чуть ли не в одиночку финансировали развлекательный портал. Затем один из самых богатых ребят с Сэнд-Хилл-роуд предложил вам встретиться за ужином. Конечно, ответили вы, почему бы и нет?

Так уж получилось, что вы были не единственным приглашенным. На ужине присутствовал еще один парень, моложавый, одетый с иголочки выходец из восточных штатов. Весь такой представительный; донельзя чопорный и порядочный. Он начал спрашивать вас, каких новинок, на ваш взгляд, стоит ожидать в ближайшем будущем, что вы знаете о криптографии, какие уязвимые места есть в системе безопасности той фирмы, в которую вы вложили деньги, и задал вам еще тысячу

вопросов, на которые в любом другом случае вы не стали бы отвечать. Не задумываясь, вы рассказали ему все, что он хотел узнать.

То же самое случилось с вами и на следующую ночь, и на следующую, и еще через ночь. А потом настала ночь, после которой вы не вернулись домой.

Теперь вы – Сородич, как и тот мужчина в костюме, что обратил вас. Вы работаете на него, и трудитесь намного усердней, чем прежде, вот только вместо того, чтобы писать коды, вы с помощью компьютеров решаете всевозможные задачи, полученные от пятисотлетних вампиров, которые даже не знают, как выглядит ЭВМ. Для этих ребят 33 миллиона – не более чем жалкая мелочь, так что вы снова оказались в самом низу лестницы.

Концепция: Вентру открыли вам глаза на возможности, для реализации которых одних только денег недостаточно. У них есть настоящая власть, они могут подчинить себе людей, заставить их уважать себя, могут купить весь мир, стоит им только захотеть. Вы тоже можете получить эту власть, если силенок хватит. Вам сказали, что на накопление *dignitas* уходят десятилетия, даже века. Но вы – порождение Кремниевой долины, вы не собираетесь ждать десятилетия, и уж тем более не собираетесь следовать давно устаревшей модели ведения бизнеса. Уже сейчас вы через компьютеры узнали о Вентру больше, чем им хотелось бы. Теперь вам осталось только просчитать, как с максимальной выгодой использовать эту информацию.



Советы по отыгрышу: Вы не слишком-то вписываетесь в общество, но вас это не особо волнует. Мир и населяющие его люди для вас – это задачи, ждущие своего решения, и код, который вам надо написать. Вы нетерпеливы и с трудом переносите невежество и некомпетентность.

Имущество: крутой компьютер, подключенный к линии T-3¹, телефон, пейджер, «наладонник», сотовый телефон, электронный органайзер и тому подобные приамбасы, помогающие вам сэкономить 15 секунд за ночь.

¹ Североамериканский стандарт на высокоскоростные магистральные линии со скоростью передачи до 44,736 Мбит/сек. Линия состоит из 28 каналов T-1 (DS-1) и обычно строится на волоконно-оптическом кабеле. Известна также как DS-3.

CONSCIENCE/CONVICTION ●●●●○ SELF-CONTROL/TEMPER ●●●●○ COURAGE ●●●●○ BLOOD ●●●●●●●●●●●●●●●● □□□□□□□□□□□□□□ WILLOWEN ●●●●●●●●●●●●●●●● □□□□□□□□□□□□□□		NAME _____ CHARACTER <i>Generalissimo</i> CHRONICLE _____ CLAN <i>Venture antiribu</i> GENERATION <i>10th</i> AGE _____ NATURE <i>Autocrat</i> DEVIANCE <i>Fanatic</i>	
BACKGROUND I Context x2 _____ Generations x3 _____ Mentor x1 _____ INFLUENCES _____ _____ _____ _____ _____ DISCIPLINES Dominance (Command) _____ Fortitude (Endurance) _____ Presence (Awk, Broad base) _____ MERITS & FLAWS _____ _____ _____ _____		DATE/HUMOR ●●●●○ PHYSICAL Bronny _____ Ferocious _____ Dexterous, Resilient x2 _____ Enduring _____ Vigorous _____ SOCIAL Dignified _____ Persuasive _____ Commanding x2 _____ Intimidating _____ MENTAL Alert _____ Vigilant _____ Cunning _____ Determined _____ ABILITIES Accomplish _____ Survival _____ Fierceness _____ Intimidation _____ Leadership x2 _____	

CONSCIENCE/CONVICTION ●●●●○ SELF-CONTROL/TEMPER ●●●●○ COURAGE ●●●●○ BLOOD ●●●●●●●●●●●●●●●● □□□□□□□□□□□□□□ WILLOWEN ●●●●●●●●●●●●●●●● □□□□□□□□□□□□□□		NAME _____ CHARACTER <i>Silicon Success Story</i> CHRONICLE _____ CLAN <i>Venture</i> GENERATION <i>13th</i> AGE _____ NATURE <i>Competitor</i> DEVIANCE <i>Perfectionist</i>	
BACKGROUND II Influence (Finance) x3 _____ Industry x1 _____ Mentor x2 _____ Resources x5 _____ INFLUENCES _____ _____ _____ _____ _____ DISCIPLINES Celerity (Alacrity) _____ Dominance (Command) _____ Fortitude (Endurance, Battle) _____ MERITS & FLAWS _____ _____ _____ _____		DATE/HUMOR ●●●●○ PHYSICAL Agile _____ Wiry _____ Quick x2 _____ Tenacious _____ SOCIAL Genial _____ Inspiring _____ Persuasive _____ MENTAL Clever _____ Insightful _____ Dedicated _____ Rational x2 _____ Discerning _____ Vigilant _____ ABILITIES Academics _____ Crafts (computer chips) _____ Computer x2 _____ Science _____	



Глаза эфоров

Цитата: *Принести вам что-нибудь еще, сэр? Нет? На всякий случай я оставлю здесь поднос. Если я понадобится, я буду за дверью.*

Введение: Ваша не-жизнь началась три десятилетия назад, но с тех пор в ней мало что поменялось. Вы были последним отпрыском благородного угасающего рода. У вас было славное имя и титулы, но не было денег. К тому времени, как вы окончили школу и начали искать средства для поступления в университет, ваш отец из пьяницы превратился в члена какой-то загадочной религиозной секты. Банк отобрал дом, и никому не было до вас дела, впрочем, как и всегда.

Никому, кроме дяди Карла. Годы пощадили старого друга вашего отца. В качестве подарка к окончанию университета вы получили от давнего друга семьи приглашение на охоту в его сельское поместье. На самом деле «дядя Карл» - могущественный Вентру, занимающий не последнее место в сложной иерархии клана. Его обширное поместье занимает несколько тысяч акров и является местом проведения регулярных собраний Вентру.

Сам Карл не стал обращать вас. Вообще-то на самом деле его зовут вовсе не Карл, но вы не знаете его настоящего имени. В его уединенном поместье проживало множество Вентру разных поколений, иногда целая дюжина, а то и больше. Он попросил одного из своих младших гостей дать вам Становление. По всей видимости, Карл доверяет только прислужникам из числа Сородичей, но считает неразумным наделять сильной кровью новообращенных, которым суждено стать слугами.

Затаив обиду, вы все же хорошо обслуживали гостей, и со временем кое-кто из них начал доверять вам. Когда вам по чистой случайности удалось подслушать разговор двух гостей, содержание которого сильно заинтересовало вашего господина, вы получили самую желанную награду: свободу. Карл начал готовить вас к службе во внешнем мире политики Сородичей.

Концепция: Вы готовы приложить все силы для того, чтобы выйти из-под власти хозяина. А значит, вам нужно накопить *dignitas* за счет собственных достоинств, обычными методами. Если вы правильно разыграете свою карту, то сможете воспользоваться связями в среде старейшин для дальнейшего продвижения. Опасность вам грозит только в том случае, если старейшины узнают, что вы используете их. Вознаградят ли они вас за находчивость или же накажут за дерзость?





Советы по отыгрышу: Сейчас вы ведете самостоятельную жизнь и пользуетесь значительной финансовой и политической поддержкой со стороны Карла. Но свободным вы себя не ощущаете. Скорее уж, ощущаете зависимость. Единственная цель вашей не-жизни – это сбор информации для Карла (и эфоров в целом), хотя никто из местных Вентру об этом не догадывается. Вы гордитесь своим наследием, но не испытываете никаких чувств по отношению к остальным Вентру города. Любые полученные от вас слухи и сплетни доказывают вашу ценность и помогают подняться по иерархической лестнице.

Имущество: взятый в долгосрочную аренду «Бентли», обширный гардероб от лучших дизайнеров, сотовый телефон с засекреченным номером, миниатюрный диктофон, ежедневник, кол.

Захватчик владений

Цитата: *Вообще-то, уборщики не работают на департамент полиции. Они работают на город. С технической точки зрения, они находятся вне вашей юрисдикции.*

Введение: Вы будете ждать ровно столько, сколько необходимо, и ни минутой дольше. Вы вступили в клан Вентру точно так же, как и многие новообращенные: подающая надежды женщина-предприниматель, замеченная старейшинами, которым был нужен кто-то, кто сумел бы понять и использовать возможности современного рынка. Вам отводилась роль шестерки, вечного помощника, способствующего наполнению сундуков сира. Они прокляли вас бессмертием и понадеялись, что вы будете выплачивать долг. Когда долги будут погашены (иными словами, когда вы не сможете разобраться в очередной новинке на рынке), вам останется или тонуть, или выплывать самостоятельно.



Вот только вы уже готовы плыть. Плыть – значит создавать себе состояние, выстраивать сеть контактов, а со временем – и обзаводиться собственным выводком помощников, чтобы было кому звонить и назначать встречи. Ради этой мечты стоит побарахтаться. Старейшины с одобрением смотрят на такие планы, почему-то считая, что на их реализацию вам понадобится несколько десятилетий. Ну уж нет.

Зачем так долго ждать? У старейшин клана есть все, что вам нужно, все разложено по полочкам и считается частью их неприкосновенных владений. Руки прочь, проход воспрещен, короче, идите к черту. Чудесно. Вам просто пришлось потрудиться чуть подольше. Никакие правила не запрещают хватать то, что ускользнуло от клыков старейшин, и подбирать то, во что они не смогли вцепиться.

Как вам следовало бы понять с самого начала, хоть какое-то влияние у юных Вентру есть



только потому, что никто – даже старейшины клана – не может участвовать во всем и сразу. Но большинство «остатков» не стоит потраченных на них трудов. Поборы с латиносов и спекуляция недвижимостью в пригородах значительной прибыли не приносят. Чтобы добиться большего, надо забрать у старших собратьев часть того, что им принадлежит. Но пока что вы не можете сойтись со старейшиной лицом к лицу. Во-первых, он, скорее всего, раздавит вас, как жука. Во-вторых, такой подход противоречит *dignitas* и все такое, а вам совсем не улыбается стать пищей для слухов, потому что это – самый надежный способ привлечь к себе внимание старейшин.

Концепция: Все свое время вы проводите в поисках оригинальных, формально законных методов отъема собственности у Сороричей. Вы никоим образом не пытаетесь влиять на связи старейшин, не подкапываетесь под них и не стараетесь подмять их под себя. Разумеется, такая тактика способствует появлению опасных врагов, но она же может принести вам пару полезных знакомств. Следующий пункт программы: найти новую жертву и пополнить ей свою разрастающуюся коллекцию.

Советы по отыгрышу: Вы предпочитаете действовать быстро, решительно и уверенно. Вы не несетесь сломя голову, но и не колеблетесь, когда приходит время. Всегда сохраняете уважение по отношению к старейшинам, даже запустив руки им в карманы. Вы знаете один секрет: чтобы добиться успеха, нужно вести себя так, как будто все ваши действия полностью законны и допустимы, даже если на самом деле это не так.

Имущество: записная книжка в кожаной обложке, картотека городских служащих и профсоюзных боссов, «Ауди» последней модели для деловых встреч, потрепанный пикап «Форд» для встреч с менее утонченными субъектами.



ЧИСТИЛЬЩИК

Цитата: *Сдохни, ублюдок.*

Введение: Еще не достигнув возраста, когда начинают трахаться, ты понял одну простую истину – никто не доебывается до сильного. У тебя на районе все хотели быть бандитами. Каждый из них знал, как срезать того урода, что вздумает наехать на них.

Понятно, что они гнали. Стоило тебе поднажать, и эти жалкие педрилы отступали. Ты создал себе репутацию, наезжая на визгливых сукиных сынов и надирая им задницы, если они отказывались признавать тебя.



Вот только сам ты не слишком этому радовался. Тебе хватило мозгов понять, что где-то обязательно есть парень покруче, а бандитская жизнь такова, что рано или поздно ты на него напорешься.

Ну, на самом деле это оказался не он, а она – чокнутая белая сучка из банды под названием Шабаш. Ты шесть, а то и семь раз съездил ей по морде, а она все так же стояла, ржала и глумилась. Когда ты собрался стукнуть ее в восьмой раз, она схватила тебя за запястье и дернула так, что у тебя рука вылетела из сустава. А затем так припечатала по лицу, как тебе и не *снилось*.

Концепция: После Становления ты присоединился к банде своего сира, и очень скоро на тебя вышла «банда внутри банды», или как там это дерьмо называется. Они называли

себя Черной Рукой. Тебе их предложение понравилось: ты мог заниматься тем, что у тебя хорошо получалось, и зашибать на этом бабки. С первым «клиентом» пришлось попотеть, но со временем убийства становились все проще и проще, так что ты научился не париться. По крайней мере, так тебе говорят.

Советы по отыгрышу: Ты – крутой чувак, до тебя хрен доберешься, особенно когда за твоей спиной стоит шайка из Шабаша. Ублюдки из Черной Руки говорят, что убийство важнее понтов, но это потому, что они уже старые и потеряли нюх. Ребята с улиц понимают: разным сукиным



сынам полезно знать, что у тебя хватит дерьма, чтобы отделать их всех. Пусть видят твою крутость и знают, что у тебя есть бабло.

Имущество: сотовый телефон, «Линкольн-Навигатор», одежда от «Хуго Босса» и «Томми Хилфигера», два пейджера, дешевая «пушка», римский *гладий* (это если дело касается Каинитов).



Историк

Цитата: *Мне кажется, сэр, что этот прецедент работает против вас. Третий отпрыск князя всегда имел те права, на которые претендует мой друг. Это традиция.*

Введение: Вас никогда не привлекала настоящая жизнь. Больше всего вы любили разные истории: читать их, рассказывать, находить новые. Разумеется, самые лучшие из историй – те, в которых рассказывается правда. Поэтому вы поступили в магистратуру и стали преподавателем: теперь вам платили за то, что вы рассказываете правдивые истории.

На факультете (единственная ваша уступка реальной жизни) вы пользовались репутацией вольнодумца. Но вас интересовали не войны, политика и разрастающиеся общественные движения, а разнообразные древности и странности: магические практики, криптозоология, мифы о феях и чудовищах. Разумеется, все это были выдумки. Никакой магии не существовало, а чудовища встречались только в сказках. Но люди верят в подобные вещи, позволяют сказкам управлять своими жизнями – вот это и в самом деле хорошая история.

Вот только это была не просто история. Это была правда. Вы заинтересовались легендами о вампирах. Чем глубже вы погружались в тему, тем интересней она становилась. Во время поездки в Катманду вы забросили исследование о поросших волосами гоминидах Индостана и вплотную занялись вампирами.

Через пять месяцев вы собрали достаточно информации для толстой книги, которая, возможно, стала бы популярной. А потом, однажды ночью, вас навестили. Теперь вы понимаете, что этот визит был закономерным итогом вашей деятельности. Тогда вы не подозревали, что ваш посетитель – Вентру, которому обеспокоенный князь города поручил проверить, не добрались ли вы в своих поисках до чего-нибудь такого, о чем вам не следовало знать. Как оказалось, среди собранных вами сведений было немало такого, на что лучше было бы не наткнуться. Вы знали о Каине, о кланах, об Инквизиции, даже о Камарилье. Да уж, вы хорошо поработали. Выяснилось, что вы сумели прознать о таких вещах, о которых ваш посетитель сам не догадывался. Обращение не заставило себя ждать.

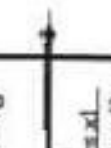
Концепция: Ночи вы проводите за изучением истории Вентру и поисками древних артефактов, время от времени давая советы приятелям, затеявшим спор с членами клана или другими потомками Каина. Но кровь Вентру в ваших жилах начинает закипать. Вам надоело помогать другим. Пришло время помочь себе. Пришло время добавить толику здравого волнения в вашу собственную историю.





Советы по отыгрышу: Вы спокойны, наблюдательны и так же честолобивы, как и все ваши собратья. Раньше вам приходилось бороться за должности и звания, поэтому политические игрища Сородичей не стали для вас чем-то новым и неведомым. Нужно лишь выждать подходящий момент, чтобы в полной мере использовать имеющиеся сведения. У вас есть знания, и вы без лишних раздумий воспользуетесь ими, чтобы управлять кем-нибудь не столь информированным.

Имущество: библиотека по истории Вентру и Сородичей, ноутбук, в памяти которого хранится вся информация по традициям Вентру и возможным прецедентам, тетрадь, в которую вы записываете все проступки городских Вентру, о которых вам стало известно, японский «седан».

  		  	
CONSCIENCE/Conscience ●●●● SELF-CONTROL/temper ●●●●	NAME _____ CHARACTER <u>Remover</u> CHRONICLE _____ CLAN <u>Ventrue</u> VENTRUE <u>antitribu</u> GENERATION <u>11th</u> WILDOVER ●●●●○○○○○○ NATURE <u>Sadist</u> ●●●●○○○○○○ DEMON <u>Judge</u> ●●●●○○○○○○	BACKBONE/BAC Contacts x1 _____ Influence x1 (Street) _____ Generation x2 _____ INFLUENCES _____ _____ _____ DISCIPLINES Fortitude (Endurance, Mettle) Resilience (Resistance) Potence (Prowess) MERITS & FLAWS _____ _____ _____	HEAD/HUMANITY ●●●● PHYSICAL Browny _____ Robust _____ Fancious x2 _____ Vigorous _____ Quick x2 _____ Social _____ MENTAL Commanding _____ Intimidating _____ Magnetic _____ Attentive x2 _____ Shrewd _____ Clever _____ Disciplined _____ ABILITY Brawl _____ Survival _____ Intimidation _____ Mole x2 _____ Streetwise _____
CONSCIENCE/Conscience ●●●● SELF-CONTROL/temper ●●●●	NAME _____ CHARACTER <u>Historian</u> CHRONICLE _____ CLAN <u>Ventrue</u> VENTRUE _____ GENERATION <u>11th</u> WILDOVER ●●●●○○○○○○ NATURE <u>Pedagogue</u> ●●●●○○○○○○ DEMON <u>Visionary</u> ●●●●○○○○○○	BACKBONE/BAC Allies x2 _____ Retainers x1 _____ Influence (High Society) x1 _____ Generation x2 _____ Resources x3 _____ INFLUENCES _____ _____ _____ DISCIPLINES Dominance (Command) Fortitude (Endurance) Presence (Awe) Aristocracy (Formal Whispers) MERITS & FLAWS _____ _____ _____	HEAD/HUMANITY ○●●● PHYSICAL Quick _____ Tenacious x2 _____ Steadfast _____ Steady _____ Social _____ MENTAL Eloquent _____ Expressive _____ Witty _____ Discerning _____ Observant _____ Insightful x2 _____ Knowledgeable x3 _____ ABILITY Academics _____ Survival _____ Computer _____ Investigation _____ Linguistics (Sensory) _____



Ценительница витэ

Цитата: *О, какой чудесный букет! Игривая юная француженка из Бордо. Мне кажется, ее звали Розамундой.*

Введение: При жизни вы были сотрудником рекламного отдела одной из радиостанций. Вы от природы были разговорчивы, разбирались в людях и могли убедить их в том, что реклама на радио будет для них наилучшим выбором. Для вас работа была местом, где можно заработать на еду. И не только на еду, но и на вино. В особенности на вино.



Вам нравилось вино. Вам нравился его вкус, его действие, история, культура, его изысканность. Продажа эфирного времени сделала вас состоятельной женщиной, но деньги вы в основном тратили на пополнение винного погреба.

Потом вы встретили своего будущего сира, который наблюдал за вами, играя роль сомелье в студии Гарольда, что в центре города. Одно из условий сделки вас не устраивало. Какой смысл в бессмертии, если вы не сможете наслаждаться бордо? Совершенно никакого. А затем вы попробовали кровь, не в самый первый раз, но тогда, когда ваш Зверь не терзал вас, требуя пищи. Это было восхитительно, божественно, невероятно возбуждающе. Вино по сравнению с кровью казалось водой. Вы проглотили приманку.

Вы буквально одержимы витэ. Вы наладили отношения с другими Вентру, разделяющими ваши пристрастия. Более того, вы изучили вкусы обитающих поблизости Сородичей, как и многих из тех, кто проживает вдали от вас. Это знание, а также умение выбирать наилучшее витэ из возможных, позволило вам занять уникальное

положение: вы стали поставщиком высококачественного витэ.

Концепция: Вы следите за смертными, заманиваете их в свое убежище, кормите их специально подобранной пищей, даете им разные лекарственные и наркотические вещества, подвергаете их воздействию различных раздражителей. Вы даже начали долговременный исследовательский проект, который позволит проявить все оттенки вкуса в витэ специально отобранных особей. Подобно виноделу, вы учитываете любую малость, добиваясь, чтобы у крови был не просто приятный, но сложный вкус. Большую часть времени подопытные, от которых вы берете кровь, даже не подозревают, что с ними происходит. Разумеется, в редких случаях, когда речь идет об особенно изысканном букете, вы берете смертного под контроль и заботитесь о нем, дожидаясь, пока он достигнет нужной кондиции.



Советы по отыгрышу: Прочие Сородичи, и не только Вентру, платят немалые деньги за ваши опьяняющие настои. Вы уже накопили больше денег, чем вам нужно, и теперь редко продаете свои чудесные «вина». Вы предпочитаете обменивать кровь на услуги. Не один Сородич города испытывает... *тягу*... к вашему вите, не в силах сопротивляться его чарам и не имея возможности получить его где-либо еще. Это увлечение принесло вам почет и признание, но вы знаете, что завоевание настоящего рынка еще даже не начиналось. Тонкий вкус вите Сородичей намного привлекательней и намного опасней...

Имущество: шунты, иглы, шприцы, герметичные флаконы для хранения образцов продукции, роскошный английский «седан» с встроенным в багажник холодильником, винный погреб в убежище.

Дьяблерист

Цитата: *Это Кровь, крошка... в Крови есть сила, и не слушай тех трусливых старейшин, кто скажет, будто это не так.*

Введение: Ничто при вашем Становлении не предвещало, что вас ждет что-то кроме обычной и не слишком приятной не-жизни. Проза жизни: сир встретил вас в ночном клубе, уговорил заглянуть к нему в убежище, выпил вашу кровь, а затем, в приступе сожаления и угрызений совести, обратился. Действительно, ничего необычного. Все так буднично, что вы даже не испытали к нему сочувствия, когда он получил свое последнее воздаяние.

Вообще-то ваш сир был существом вялым и сентиментальным. Разумеется, он обучил вас традициям и образу мышления Сородичей. Он рассказал о благородном наследии Вентру, и в этом была заключена своя горькая ирония, потому что сам он не отличался ни богатством, ни особым коварством. Он даже предостерег вас от ужасного амаранта, перед которым сам испытывал страх.

После того, как ваши пути разошлись, вы на некоторое время присоединились к шайке анархов. Не то чтобы от них было много толку, но они рассказали вам о дьяблери. В ту ночь, когда вы вместе с ними отправились в набег на одного из их старейшин, у вас открылись глаза. Через месяц вы нанесли визит своему сиру. А потом был еще один Сородич. И еще один...

Концепция: Вы – преданная анафеме мерзавка, питающаяся кровью старейшин ради обретения силы. Те, кто знает, что вы из себя представляете, обычно вас ненавидят, но вы понимаете: ненависть вызвана страхом перед вами. Сами вы считаете себя смелой и изобретательной и гордитесь тем, что вам удалось сбросить путы морали, которые лицемерные старейшины, заботясь о своей





безопасности, накладывают на отпрысков. Остальные же считают вас воплощением дьявола, который с улыбкой поджидает, когда можно будет поймать их души и отправить в Ад. На самом деле вы прекрасно знаете, что рано или поздно в отношении вас «примут меры» или же Зверь полностью завладеет вами, но будь вы прокляты, если сдадитесь без боя. Пока время не пришло, вы продолжаете свою дикую охоту за кровью.

Советы по отыгрышу: Вы пьете вите Сородичей ради острых ощущений. Вы больше не ограничиваетесь кровью старших поколений. Иногда вы пьете кровь Сородичей просто потому, что она намного вкуснее жидкой, водянистой крови смертных. Вы осторожно отслеживаете Сородичей, нападая на них поздно ночью, когда они возвращаются в убежища или только выходят из них. У вашей стаи нет повода не доверять вам – ну, если не считать того, что все они до дрожи боятся той ночи, когда вам вздумается прийти за ними, – но в их глазах вы видите подозрение и страх. Когда-то из-за этого вы терзались муками совести. Теперь же эти эмоции избавляют вас от малодушия.

Имущество: записная книжка с напоминаниями и сведениями об убежищах Сородичей, колья, богато украшенный нож, «Ягуар», похищенный у одного из *высушенных* старейшин.



Пример семьи: Гамбит Биле

Вопреки распространенному мнению, Аристократы вовсе не «берут под контроль» население очередного города и не начинают «манипулировать» всеми, кто попадется им под руку, вынуждая признать свою власть. Для обретения известности, власти и *dignitas* мало смутного желания ощутить свое превосходство. Нужно действовать, проявляя себя в финансовой сфере, общественных отношениях и политике. Полицейские не становятся по стойке «смирно», едва заведя за дверь своего участка неистового Вентру, чьи глаза горят Доминированием, а весь облик лучится обаянием, подкрепленным силой Присутствия. На самом деле многие Вентру специализируются в той или иной сфере, уделяя максимум внимания тем ресурсам, которые могут принести им наибольшую выгоду. Инвестор может усердно трудиться над созданием финансовой базы в новом городе, политикан – оказывать услуги многообещающим кандидатам на выборах или отводить напасти от чиновников в обмен на их помощь. Часто такие Сородичи объединяются в котерии или синдикаты (см. Главу 2), что не только позволяет им единым фронтом противостоять конкурентам, но и, в некоторых случаях, дает возможность претендовать на сферы влияния Сородичей с более прочным положением.

Строгое следование Маскараду научило Вентру сдержанности и искусству обмана ради достижения выгоды. Поэтому на публике члены описываемого выводка не проявляют особых эмоций по отношению друг другу. Все они действуют относительно самостоятельно, каждый по-своему подходит к решению стоящих перед ними задач. Такая стратегия типична для оказавшихся в новом городе Вентру, хотя мало кто осознает это, потому что клан привык выставлять на показ свои связи с финансовыми воротилами и членами высшего общества. Антиклановские настроения в основном вызываются Вентру, занимающими определенные должности, что не мешает малозаметным членам семьи заниматься своими делами. Если истинная природа котерии когда-нибудь и будет раскрыта, вреда это не принесет: Вентру уже добились желаемого.

Жуан Биле, серый кардинал

Предыстория: Биле, который был обращен в Бразилии почти сто лет назад, только недавно получил шанс создать себе имя. Он выплатил все долги, выполнил все обязательства и воспользовался открывшимися возможностями. Сейчас, на новой территории, он может создать свой собственный выводок и основать владение, возможно – даже княжество.





Биле многому научился у своего сира и старейшин и сейчас ищет возможность применить эти знания на практике. Он разработал хитроумный и легко адаптируемый план для нового грандиозного предприятия.

Биле решил скрыть свое присутствие в городе и действует в основном через трех своих отпрысков. Сам он выполняет обязанности слуги и советника у своего старшего потомка, Майкла Брендиса. Майкл играет роль известного Вентру (к которой прилагается комплект врагов), а Биле может тайно управлять делами. Майклу он сказал, что такой обмен ролями дает молодому Вентру превосходную возможность проявить себя, но юнец сомневается в альтруизме Биле.

Для остальных своих потомков, Робин и Маргариды, Биле составил не менее сомнительный план. Робин, довольно известная Вентру, якобы прибыла из другого города, чтобы выступить против Майкла. Биле хочет, чтобы она заняла место лояльной оппозиции, что позволило бы ему узнать, к какому влиянию стремятся прочие члены Камарильи. Маргарида появилась в городе под маской Каитиффа. Биле даже не стал говорить двум отпрыскам о наличии третьего потомка. Он хочет, чтобы Маргариды влилась в ряды анархов, сошлась с Бруха и, возможно, даже с обитающими в регионе членами Шабаша, чтобы снабжать его информацией о планах и замыслах отколовшихся фракций.

Внешность: На публике высокий, худощавый Биле сутулится, на его тонких губах застыла заискивающая улыбка. Он производит впечатление любящего наставника, который смирился с собственным невезением и прилагает все силы к тому, чтобы помочь своему подопечному во всех его начинаниях. Когда никто из Сородичей не видит, Жуан выпрямляется и становится выше своих потомков, что позволяет ему взирать на них сверху вниз в тех случаях, когда они заслужили его порицание. Волосы с сильной проседью и строгий взгляд придают ему покровительственный вид, из-за чего некоторые Сородичи в его присутствии чувствуют себя вполне свободно.

Советы по отыгрышу: В присутствии посторонних вы с любой мелочью обращаетесь к Майклу и предпочитаете не встречаться взглядом с окружающими. У вас манеры слабого, нерешительного существа. Но в приватной обстановке ваше поведение полностью меняется. Вы уверенно управляете своим выводком, своими потомками. Вы буквально выплевываете приказы и негодуете, если отпрыски не выказывают беспрекословного повиновения. Вас мало заботят не-жизни вашего выводка. Для вас они прежде всего инструменты и лишь потом - дальние родственники, и вы не считаете нужным скрывать от них подобное отношение.

Сир: Тереза Мориер

Натура: Победитель (Competitor)

Маска: Конформист

Поколение: девятое

Становление: 1911

Примерный возраст: сильно за 40.

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 2, Выносливость 4.



Социальные атрибуты: Обаяние 3, Манипулирование 5, Внешность 2.

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 3, Рукопашный бой 2, Эмпатия 1, Выразительность 2, Запугивание 4, Лидерство 4, Стил 2, Хитрость 3.

Навыки: Ремесло 3, Вождение 1, Этикет 3, Исполнение (Performance) 3, Маскировка 2.

Знания: Академические знания 2, Бюрократия 2, Знание компьютера 1, Финансы 3, Расследование 2, Правоведение 2, Политика 4.

Дополнения: Контакты 1, Ресурсы 4, Слуги 2, Статус 3.

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 4, Стойкость 4, Присутствие 3.

Добродетели: Совесть 2, Самоконтроль 5, Мужество 5.

Моральность: Человечность 5.

Сила воли: 6.

Майкл Брендис, протеже

Предыстория: Майкл стал Сородичем всего десять лет назад, и все эти годы он находится под тайной опекой своего сира, Жуана Биле. Никому за пределами клана Вентру (и мало кому в самом клане) не известно, что Биле – сир Майкла. Таков был план Биле, задуманный им еще до обращения Брендиса. В результате Майклу удалось создать себе репутацию молодого Сородича, который за короткое время сумел обзавестись множеством связей и добиться всеобщего одобрения. Он производит впечатление типичного Вентру: спокойный, уверенный, решительный и самонадеянный.

В реальности все обстоит совсем не так. На самом деле Майкл шагу ступить не может без разрешения или совета своего сира. Биле подавляет его подобно властному родителю. Жуан убедил юного отпрыска в том, что тот ни на что не способен и даже нескольких часов не просуществует без покровительства и защиты Биле. В течение многих лет Майкл верил ему. Он повиновался всем распоряжениям сира, ни на шаг не отступая от роли послушного ребенка.

Сейчас, когда перед ним лежит новый город, Майкл впервые ощутил протест. Он понимает, какие возможности перед ним открываются, но не забывает и об опасностях. Он начал осознавать, что Биле намеренно выдвинул его на передний край, превратив в этаким громоотвод. Ночи полны опасностей, и Майкл понимает, что может погибнуть, если ситуация не изменится. Пока что он продолжает играть привычную роль, позволяя окружающим считать Биле своим умудренным летам советником, а себя –





его господином. Сложись обстоятельства так, что эта иллюзия могла бы стать реальностью, и Майкл не упустил бы возможности. Если бы ему хватило смелости.

Внешность: Майкл – красивый мужчина со светло-рыжими волосами и зелеными глазами. Консервативный стиль одежды и несколько старомодная манера поведения помогают ему играть отведенную роль. Рост Майкла превышает шесть футов, у него широкие плечи и спортивная фигура. Но глаза выдают его: под внешним лоском внимательный наблюдатель может заметить сомнения, страх или... нечто менее определенное.

Советы по отыгрышу: Вы обладаете холодным умом и довольно приятным характером, но не всегда демонстрируете их. Вы с полной самоотдачей играете роль властного Вентру, едва не переходя грань пародии на старейшин, воплощая в себе все существующие стереотипы и предубеждения. По вашему царственному виду и светским манерам никто не заподозрит, что наедине с Биле вы становитесь покорным забитым ребенком. Помимо всего прочего, зарождающийся протест заставляет вас выказывать Биле еще больше уважения, так как вы боитесь, что сир может разоблачить вас.

Сир: Жуан Биле

Натура: Мазохист

Маска: Архитектор

Поколение: десятое

Становление: 1989

Примерный возраст: слегка за 30.

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 2, Внешность 4.

Ментальные атрибуты: Восприятие 3, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Атлетизм 1, Выразительность 3, Обходительность 2, Лидерство 3, Знание улиц 1, Хитрость 3.

Навыки: Вождение 2, Этикет 2, Огнестрельное оружие 3, Исполнение (Performance) 2, Маскировка 1, Выживание 1.

Знания: Академические знания 2, Знание компьютера 1, Финансы 3, Правоведение 2, Языкознание 3 (французский, немецкий, португальский, испанский), Оккультизм 1.

Дополнения: Союзники 1, Контакты 4, Стадо 1, Наставник 2, Ресурсы 4.

Дисциплины: Присутствие 4, Доминирование 2.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Мужество 3.

Моральность: Человечность 7.

Сила воли: 4.

Робин Уизерс, соперница



Предыстория: Робин Уизерс работала советником по правовым вопросам у политиков и бизнесменов. Свою карьеру юриста она всегда ставила на первое место. Когда она «погибла» в автомобильной катастрофе



в возрасте 40 лет, правовое сообщество скорбело о ее смерти. Возрождение Уизерс в качестве вампира такого внимания не привлекло. Робин – любимое дитя Биле, он надеется, что после того, как все планы будут реализованы, она займет место по правую руку от него. Поэтому Жуан балует ее (по его меркам), предоставляя ей больше свободы, чем остальным двум потомкам.

Сама Робин ценит доверие, которое ей оказывает сир, и делает все, чтобы угодить ему. История ее появления в городе была тщательно продумана. Даже детальнейшее

исследование прошлого Робин не выявило бы никаких связей с Майклом или Биле. Она жила вдали от сира почти девять лет и самостоятельно создавала себе имя. В новый город Уизерс прибыла, чтобы сыграть роль противника своего «старшего брата», Майкла. Хотя на публике она поддерживает Брендиса, как и подобает примерной Вентру, при личном общении она рассказывает Сородичам о его некомпетентности. Она ищет себе союзников среди Тореадоров, Тремеров и Носферату, стремясь объединить кланы на почве их неприязни к страдающему манией величия Вентру.

Амбиции Робин не превышают амбиций ее сира. Она считает замысел Биле гениальным и хочет как можно лучше исполнить отведенную ей роль. Уизерс будет следовать его указаниям, чтобы в будущем получить причитающуюся награду. До тех пор, пока она продолжает верить в то, что сир предлагает ей самые верные пути к богатству, Робин будет следовать за ним, куда бы он ни направился. Если же Биле когда-нибудь не оправдает ее доверия, она без колебаний отвернется от него. Что касается ее «брата» Майкла, но к нему она особого уважения не испытывает. Он всего лишь пешка, полезная, но не слишком важная фигура.

Внешность: Робин, в свои 40 лет обладавшая приятной внешностью, при жизни не имела времени на спортзалы и салоны. Ее вполне можно принять за обеспеченную домохозяйку и мать троих детей. Располагающая наружность и приятная, сдержанная манера поведения помогают ей завоевывать союзников и вводят врагов в заблуждение. На самом деле она достаточно агрессивна и – как свидетельствует ее послужной список – умеет побеждать.

Советы по отыгрышу: Вы берете на себя роль наперсницы, доверяющей окружающим и надеющейся добиться их ответного доверия. Вы позволяете посторонним узнать о ваших амбициях, но не в таком объеме, чтобы отпугнуть их. Проникайте в мысли Сородичей и пытайтесь



определить, каких перемен они ждут, а затем сделайте им предложение, которое позволит вам завоевать их доверие. Жадность, как вы поняли, может быть полезной. Сородичи всегда чего-нибудь хотят, а вы можете пообещать им найти это что-то. Иногда вы даже выполняете обещания.

Сир: Жуан Биле

Натура: Победитель

Маска: Интриган (Conniver)

Поколение: десятое

Становление: 1976

Примерный возраст: за 40.

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 2, Выносливость 2.

Социальные атрибуты: Обаяние 2, Манипулирование 4, Внешность

2.

Ментальные атрибуты: Восприятие 4, Интеллект 3, Сообразительность 4.

Таланты: Бдительность 2, Уклонение 2, Запугивание 2, Лидерство 2, Хитрость 4.

Навыки: Вождение 2, Безопасность 2, Маскировка 1.

Знания: Академические знания 3, Бюрократия 2, Финансы 3, Исследование 2, Правоведение 4, Языкознание 1 (португальский), Политика 3.

Дополнения: Контакты 3, Наставник 1, Ресурсы 4, Статус 1.

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 3, Затемнение 2, Присутствие 2.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 5, Мужество 4.

Моральность: Человечность 6.

Сила воли: 5.

Маргариде Кордейро, пария

Предыстория: Маргариде Кордейро – необычная Вентру, она слеплена из иного теста и поэтому отличается от своих «кровных родственников». Сейчас она одевается и ведет себя как асоциальный панк, но это не более чем игра. Маргариде – актриса. Биле знал, что для реализации плана ему понадобятся мужчины и женщины, способные долгое время оставаться «в образе», играть свои роли в течение нескольких месяцев, а то и лет. Его привлекли таланты Маргариды, и он тайком ото всех дал ей Становление, сообщав об этом только собственному сиру.

Маргариде, выбравшая себе образ Тореадора-анарха, играет эту роль с замечательным мастерством. Она не общается с выводком и отчитывается только перед Биле, передавая ему сообщения через систему тайников, по электронной почте и иными способами, позволяющими сохранить анонимность. План Биле детально разработан, но все же у Маргариды





остается много свободного времени, когда она может заняться своими делами. Она легко считывает чужие эмоции по мимике и хорошо разбирается в людях, поэтому без особого труда может войти в почти любой социальный круг. Ей уже удалось добиться признания со стороны местных анархов.

Биле разрешил Маргариде делать все, что она сочтет нужным для того, чтобы поддерживать выбранный образ. Кордейро активно помогает своей группе в составлении различных планов и, не особо задумываясь, нарушает традиции Сородичей и людей. Она убила нескольких полицейских, совершила поджог и даже осмелилась на дьяблери (ее сиру об этом ничего не известно). Маргарида знает, что Биле считает ее ценным имуществом и поможет выкрутиться, если у нее начнутся действительно серьезные неприятности с властями (к чему вполне может привести ее нынешняя беспечность). Эта уверенность позволяет Кордейро пускаться во все тяжкие вместе со своими новыми друзьями, которые уважают ее за безбашенность. Разумеется, всю собранную информацию она передает Биле, который затем сообщает нужные сведения Майклу и Робин.

Внешность: Маргарида – поразительно красивая темноволосая женщина. Сейчас она каждую ночь сбривает свои длинные волосы и украшает себя пирсингом и подходящими побрякушками.

Советы по отыгрышу: В образе анарха вы – шумная, своевольная хулиганка. Дерзость – это стиль жизни, а не удобная поза. На самом же деле вы – довольно спокойная, здравомыслящая женщина. Биле для вас скорее наниматель, чем отец, и вы не питаете особых чувств к остальным членам «семьи».

Сир: Жуан Биле

Натура: Экстремал (Thrill-seeker)

Маска: Фанатик

Покорение: девятое

Становление: 1993

Физические атрибуты: Сила 2, Ловкость 4, Выносливость 3.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 3, Внешность 4.

Ментальные атрибуты: Восприятие 2, Интеллект 2, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 1, Атлетизм 2, Рукопашный бой 1, Уклонение 2, Эмпатия 3, Запугивание 1, Интуиция 2, Хитрость 3.

Навыки: Знание животных 1, Ремесло 1, Вождение 1, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 2, Исполнение (Performance) 2, Маскировка 1.

Знания: Академические знания 1, Расследование 4, Языкознание 2 (английский, испанский), Политика 1.

Дополнения: Союзники 2, Контакты 1, Наставник 1, Ресурсы 1, Слуги 1.

Дисциплины: Стремительность 1, Присутствие 2, Стойкость 3.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Мужество 4.

Моральность: Человечность 7.

Сила воли: 4.



Каста благородных

Скрывающиеся за кулисами кукловоды, не оставляющие следов искусные интриганы, владельцы несметных богатств и влиятельные особы – все это Вентру. Клан Вентру, как и его главный идеологический противник, клан Бруха, – это воплощение противоречий. Послушать их, так они правят Сородичами, в то время как все, за исключением разве что самых наивных простаков, знают, что в нынешние ночи правление стало пережитком. В самом деле, успешные Вентру или нажили себе состояние в прошлом, а теперь процветают за счет накопленного *dignitas*, или же усвоили современные тактики. Давно минули времена, когда лорды-Каиниты из своих расположенных на скалах замков отдавали ужасные приказы. В Последние Ночи ценятся изящество и коварство. На смену военачальникам Вентру пришли Аристократы-советники, зная уступила место «серым кардиналам». Таковы требования Маскарада, поддержание которого необходимо Вентру для процветания. Ниже приведены описания нескольких наиболее примечательных Вентру, либо преуспевших в применении современных тактик, либо настолько искусных в прежних методах, что тайный мир до сих пор признает их величие.

Фабрицио Ульфила

Клан Вентру избегал тесного взаимодействия с Церковью: с их точки зрения, она кишмя кишела Тореадорами, Тремерами, Джованни и Ласомбра. Даже те из них, кто нашел себе место в обширной католической империи, оставались на низших ступенях иерархии, спрятавшись за святыми стенами и играя в джихад на местном уровне. Фабрицио Ульфила стал исключением из этого правила. Весьма примечательным и выдающимся исключением.

Сородичи поговаривают, что Ульфила числит всех кардиналов среди своих должников, что у него есть ключи от обширной библиотеки с текстами, которые Церковь признала еретическими, что даже сам папа отчитывается перед этим почтенным Каинитом. Все эти сплетни почти наверняка являются преувеличением, но все же Фабрицио вот уже несколько веков играет заметную роль в жизни Католической Церкви. Как и положено Сородичу, на протяжении столетий взаимодействующему с человеческой организацией, Ульфила сохраняет секретность. Он предпочитает действовать через телефонные звонки, обещая покровительство, а также через доверенных гулей или способных церковных служителей, на которых можно незаметно оказать влияние. Вот уже несколько веков Фабрицио остается той движущей силой, что таится за папскими буллами, официальными заявлениями по догматике и другими, более зловещими событиями. Некоторые считают его ответственным за Четвертый крестовый поход и даже за Инквизицию.

Так это или нет, но у Ульфила, без сомнения, хватило бы влияния добиться всего, что ему приписывают. Связи Каинита кажутся поистине неохватными. Известно, что он контактировал с коеном католических магов; упоминаются услуги, которые он оказал Амброджино Джованни и многим из юстициаров прошлого.



Клеветники утверждают, что в нынешние ночи власть Фабрицио пошла на убыль и Церковь сейчас уже не столь значима и влиятельна, как в годы его стремительного восхождения. Ульфила в ответ на эти инсинуации лишь улыбается. Он видит, что по мере приближения Последних Ночей все больше отчаявшихся людей становится верующими, то ли просто из желания подстраховаться, то ли и в самом деле прозрев. Да, мир в целом стал более светским, особенно по сравнению с Долгой Ночью Темных Веков, но он одновременно стал и более густонаселенным, поэтому число верующих увеличилось, хотя доля их среди всех жителей Земли и уменьшилась. На их спинах строится Дом Господа – а также и влияние Ульфилы.

Анушин-Раван

Вентру Анушин-Раван, известная своими добродетелями и уважением к Элизиуму, пользуется признанием и поддержкой со стороны Сородичей Камарильи. Особое уважение к ней, помимо братьев-Вентру, питают Тореадоры. В конце 1950-х годов Анушин-Раван объединила ресурсы нескольких партнеров из клана Вентру, чтобы приобрести расположенный у побережья Греции остров Ярос.

Превратив остров в личное владение и убежище, Анушин-Раван объявила, что вся его территория является Элизиумом. Хотя она неодобрительно относится к Сородичам, которые считают ее убежище чем-то вроде приюта, некоторое время назад она открыла доступ на остров всем Сородичам Камарильи. Сама Анушин-Раван предпочитает общество приглашенных гостей, с которыми и проводит ночи за пением и пирушками. Официально остров считается необитаемым, на самом же деле на нем проживает небольшая колония рыбаков. Из числа этих людей Анушин-Раван выбирает себе слуг, рабов для утех и постоянные «сосуды».

На протяжении трех веков до приобретения острова Анушин-Раван посещала Ярос и делилась кровью с пиратами, нашедшими там убежище. Позже она дала этим пиратам наложниц, потомство которых начало заселять регион. Мало кто из Вентру (не говоря уже о других Сородичах) знает, что к тому времени, когда Анушин-Раван купила остров, она так долго питала его тайных обитателей своим вите, что потомки пиратов и их наложниц превратились в семью потомственных гулей. Ученые Сородичей до сих пор спорят о возможности подобного явления, но Анушин-Раван не сомневается в его реальности, так как на Яросе обитает несколько задержавшихся в нашем мире фей, чье магическое присутствие постепенно превратило островитян из обычных гулей в наследственных.

Знакомые Анушин-Раван полагают, что в своих действиях она руководствуется бескорыстными мотивами. Она заработала себе состояние на международных капиталовложениях, при этом в пределах ее островных владений ни разу не были нарушены традиции Элизиума, а сама Анушин-Раван никогда не просила гостей об ответной услуге. Впрочем, она попросила несколько неприятных групп Сородичей покинуть остров, и впоследствии выяснилось, что одна из них принадлежала к Шабашу. Но есть и те, кто, даже ничего не зная об островных гулях, сомневается в ее щедрости. Что же она получает, помимо статуса и известности?



Не изменяя своей обычной дипломатичности – ее выход в свет был отмечен грандиозным празднеством, которое посетила почти сотня выдающихся Сородичей того времени, – Анушин-Раван просто называет таких хулителей пессимистами. Она приложила немало усилий, чтобы создать уютное убежище, где могли бы отдохнуть уставшие от безобразий Джихада Сородичи. Зачем же пытаться опорочить ее задумку?

Ян Питерзоон, Дитя Камарильи

Предыстория: Для Яна Питерзоона Геенна и Книга Нод – не более чем набор суеверий, унаследованный от Темных Веков. Ян понимает, что Сородичи – существа весьма недоверчивые и мелочные: его гранд-сир погиб в вендетте. Разговоры о Геенне и мстительных Патриархах лишь подпитывают эту паранойю и приводят к расколам, страху и неспособности действовать. Последние Ночи настали потому, что глупые старейшины проецируют свои страхи на окружающих и слишком много значения придают пустым совпадениям и случайностям. Но Ян не слепец. Он знает: что-то происходит, но события эти – всего лишь следствие изменений в общественном устройстве Сородичей.



Нечто похожее упоминается в легендах Сородичей, а еще можно вспомнить Константинополь и Восстание Анархов. Ян считает, что Камарилья, вместо того, чтобы прятаться от «Геенны», должна принять перемены, эволюционировать и приспособиться к новому тысячелетию. В противном случае, как опасается Ян, Камарилья падет и будет уничтожена в рукотворной Геенне.

Ян приобрел немалое влияние на СМИ, чтобы успешней бороться с суевериями Сородичей. Он объявил войну книгам. Он хочет, чтобы

Тайный Совет карал за любую ссылку на Книгу Нод, так как они лишь подпитывают апокалиптические страхи Сородичей и мешают Камарилье удержать власть. Он собрал ученых и исследователей из числа Сородичей, чтобы найти «научное» обоснование существованию вампиров – лишённые мистических покровов выкладки могут уменьшить страх Каинитов перед Геенной.

Несмотря на то, что с самой ночи своего Становления Ян Питерзоон оказался в центре вероломного заговора византийских Сородичей, он сохранил приверженность принципу *noblesse oblige*, как и подобает царственному Вентру. Ян искренне верит, что *dignitas* Вентру включает руководство остальными Сородичами. Он следует бесполезным этическим нормам, предписывающим возглавлять, но не потакать жадности, советовать, но не владычествовать. Тем не менее, Питерзоона нельзя назвать наивным. Он знает, что большинство Сородичей слишком близоруко и не способно понять собственной выгоды. Поэтому он охотно



потакает мелочным интригам внутри расы Каина и готов поддерживать бесконечный джихад – но только до тех пор, пока это способствует безопасности Сородичей и позволяет хранить их существование в тайне.

Внешность: Ян Питерзоон, с его пронзительно-голубыми глазами и жесткими светлыми волосами, является типичным представителем скандинавов. Во время путешествий он часто красит волосы, так как многие Сородичи находят его внешность необычной и несколько вызывающей. Ян всегда одевается весьма стильно, предпочитая пошитые на заказ костюмы из высококачественных тканей и соответствующие аксессуары.

Советы по отыгрышу: Ваша ставка в игре высока, и вам прекрасно известно, сколько дел еще предстоит сделать. И все же не стоит проявлять беспокойство. Если окружающие поймут, что вы сомневаетесь в своих возможностях, они набросятся на вас подобно акулам, почувствовавшим запах крови. Ваш сир, Хардештадт, оставил вам превосходное наследство, которому надо соответствовать, и вы не так боитесь проигрыша, сколько его разочарования в том случае, если вы не сумеете решить задачу, ради которой были избраны.

Клан: Вентру

Сир: Хардештадт Младший

Натура: Идеалист

Маска: Директор (Director)

Поколение: седьмое

Становление: 1723

Примерный возраст: под 30.

Физические атрибуты: Сила 3, Ловкость 3, Выносливость 6.

Социальные атрибуты: Обаяние 4, Манипулирование 5, Внешность 3.

Ментальные атрибуты: Восприятие 5, Интеллект 4, Сообразительность 3.

Таланты: Бдительность 4, Атлетизм 2, Рукопашный бой 2, Уклонение 2, Эмпатия 4, Выразительность 3, Обходительность (Grace) 4, Запугивание 4, Лидерство 4, Знание улиц 1, Стиль 4, Хитрость 6.

Навыки: Вождение 2, Этикет 4, Огнестрельное оружие 1, Фехтование 4, Исполнение (Performance) 4, Маскировка 2, Выживание 3.

Знания: Академические знания 4, Знание компьютера 2, Финансы 5, Расследование 3, Правоведение 4, Языкознание 4, Политика 4, Наука 2.

Дополнения: Контакты 5, Стадо 2, Влияние 3, Наставник 5, Ресурсы 5, Слуги 2, Статус 4.

Дисциплины: Прорицание 1, Доминирование 4, Стойкость 5, Затемнение 2, Власть над тенью 1, Могущество 3, Присутствие 4.

Добродетели: Совесть 3, Самоконтроль 4, Мужество 3.

Моральность: Человечность 6.

Сила воли: 7.